N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#114
AVRIL 2000



Tests Messiah • NOX • Evolva • Soldier of Fortune • Rally Masters • Invictus • etc. passés au crible
Reportages Mechwarrior 4 • Combat Flight Sim 2 • Homeworld Cataclysm • Commandos 2
Rézo Battlezone 2 • NOX • Des nouvelles de CounterStrike B6
Dossier La revente de moteurs 3D tue-t-elle la créativité ? • Windows 2000 et les jeux
Previews & Bêta Starlancer • Tachyon • Dark Project 2 • Dogs of War



EARTH 2150
ESCAPE FROM THE BLUE PLANET









MESSIAH • EARTH 2150 • RALLY MASTERS • SOLDIER OF FORTUNE joystick 114 AVRIL 2000 • 38 F • PINGOUIN D'AVRIL

NUMÉRO 114 • AVRIL 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH


STAR WARS™
FORCE COMMANDER™
PLONGEZ AU CŒUR DE LA BATAILLE !
Vous vous croyez capable de prendre le commandement d'un bataillon de TB-TT ? Ou bien de défendre la forteresse des Rebelles sur Hoth ?
Alors prouvez-le dans Star Wars : Force Commander, un jeu de stratégie militaire en temps réel. Au fil du scénario, conduisez les forces militaires de l'Empire ou de l'Alliance à la victoire.
Le décor ? Un champ de bataille et des véhicules en 3D ultraréalistes.
Votre mission ? Ecraser vos ennemis et remporter la victoire finale. La guerre est déclarée.
Aurez-vous la Force de Commander ?
www.mcm.net
LUCAS Arts
STAR WARS
FORCE COMMANDER
© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

114 AVRIL 2000

Sommaire

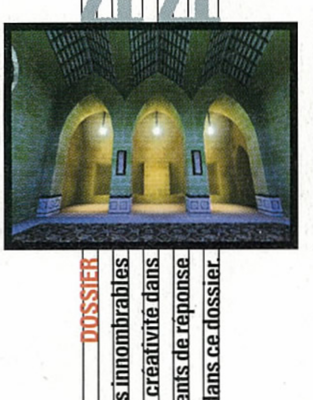
JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
GÉRANTE : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ ADJOINT : Pascal Traineau
PRINCIPAL ASSOCIÉ : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps
RÉDACTEUR EN CHEF : Cyrille Baron
RÉDACTEURS EN CHEF-ADJOINTS : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Simone Audissou
CORRECTRICES : Viviane Fitas, Sonia Jensen
SECRÉTAIRE : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
A COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christophe Gourdin
MAQUETTE CRÉÉE PAR : Stéphane Noël
DEUXIÈME MAQUETTISTE : Stéphane Noël
MAQUETTISTES : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
CHEF DE PUB : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé
PROMOTION : Hélène Chemin

44



DOSSIER
Les moteurs 3D et les clones innombrables d'Unreal et Quake vont-ils tuer la créativité dans les jeux ? Des éléments de réponse dans ce dossier.

52



REPORTAGES
Notre Wanda globe-trotteuse n'a pas chômé. Courez lire ses reportages sur la messe annuelle de Microsoft, le Gamestock, sur Cataclysm (l'add-on « stand alone » pour Homeworld) et Commandos 2.

68





TESTS
M'sieurs, 'dames faites vos jeux : NOX, Messiah, Evolva, Soldier of Fortune, Rally Masters (en démos exclusives sur le CD, en plus).

118



RÉSEAU
L'arrivée de la bêta 6 aura relancé l'engouement pour CounterStrike à Joystick. Et n'oublions pas Battlezone 2, fameux en réseau, ainsi que NOX.

146





BÊTA VERSIONS
Pour en savoir plus sur notre jeu de couv', passez voir la bêta version de Earth 2150. Et puis Starlancer, Tachyon et Dark Project 2, bien prometteurs eux aussi.

COUVERTURE
Earth 2150 (© Topware/Mattel Interactive 2000).

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. ÉTRANGER : par bateau 339 F.
PAR AVION : sur demande au 01 55 63 34 15.
ANCIENS NUMÉROS : 01 41 34 87 75.
VENTE : Promévente 01 41 34 95 87.

PHOTOGRAVURE : CHAMPA – COMPO IMPRIM
IMPRIMÉ PAR : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
DISTRIBUTION : Transports Presse
Ce numéro comporte un encart broché Axe entre la page 66 et la page 67, un CD-Rom World Online collé sur la page 35, un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RÉDACTION/ANIMATION : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive
RÉALISATION DU CD-ROM : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution



DÉTAIL DU CD-ROM

Lors d'un précédent édito, je vous avais rapidement expliqué pourquoi nous n'avions qu'un seul CD dans Joystick. Eh bien sachez que les contraintes qui nous étaient imposées il y a peu de temps encore n'ont plus cours. C'est donc avec une certaine joie que je vous annonce l'arrivée d'un second CD dans Joystick, dès le mois prochain, et ce sans la moindre augmentation de prix. Mais cela ne se fera pas sans quelques contraintes. Ainsi, il n'y aura plus de boîtier cristal en kiosque, mais deux pochettes en carton, et ce pour palier en partie le coût de production, et faciliter le packaging du magazine. Ça, pour une bonne nouvelle, c'est une chouette de nouvelle. Juste un mot pour terminer sur les programmes que vous nous faites parvenir : pensez à les envoyer par mails, ou par la Poste, sous la forme de fichiers ZIP accompagnés d'un fichier .TXT de description ayant le même nom que le fichier ZIP. Nous écrivons la plupart du temps le fichier texte, mais nous ne serons jamais aussi précis que vous, cela va sans dire. En attendant les deux CD du mois prochain, profitez bien de nos 3 exclus, elles sont canons.

Lord Casque Noir
(Sommaire CD par Kika)

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

**L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium II 400, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devraient pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.**

DirectX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par Winzip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Bonus Infonie INTERNET TOUT COMPRIS

Offre spéciale nouveaux abonnés : jusqu'à 12 heures d'Internet totalement gratuites offertes sous forme de réduction de prix de votre formule*.

*(en souscrivant avec la 31/12/2000, vous pourrez profiter d'une réduction de prix équivalente à 2, 6 ou 12 heures d'Internet totalement gratuite (accès Internet + communication téléphonique).

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

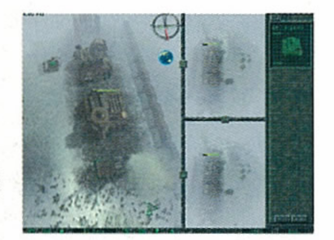
En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Les exclusivités du mois

EARTH 2150

Genre : Stratégie
Éditeur : SSI
Système : Windows 95/98, carte 3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EARTH2150 et cliquez sur EARTH2150.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SSI. Suivez le tutorial avant de commencer les missions.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM

RALLY MASTERS

Genre : Rallye
Éditeur : Infogrames/Canal+ Multimedia
Système : Windows 95/98, carte 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLYMASTERS et cliquez sur RALLYMASTERS.EXE.

Remarque

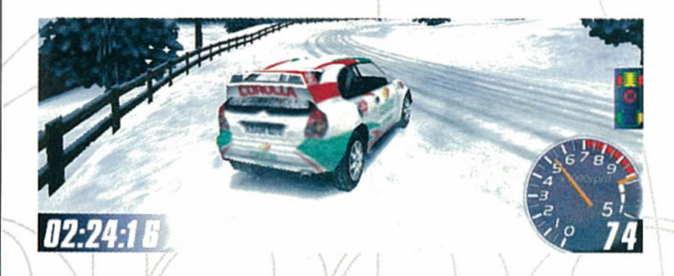
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Rally Masters Demo. Allez dans les options pour sélectionner votre manette.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM



THEOCRACY

Genre : Stratégie
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\THEOCRACY et cliquez sur THEOCRACY.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans C:\JOYSTICK\THEOCRACYet cliquez sur THEOCRACY DEMO pour lancer le jeu. Suivez le tutorial avant de commencer les missions.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM





Les démos

Bust-A-Move 4

Genre : Puzzle
Éditeur : Interplay
Système : Windows 95/98

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BUSTAMOVE4 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

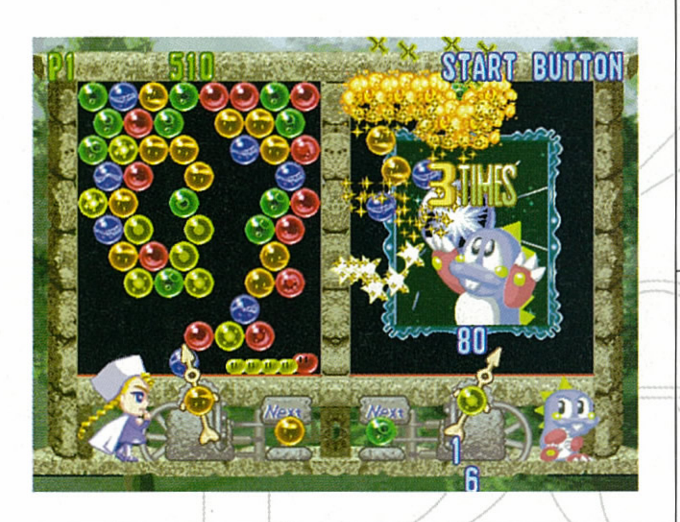
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Cyberfront. Allez dans les options ou suivez le tutorial pour connaître les touches.

Config mini

PII 200, 32 Mo RAM



Croc 2

Genre : Plate-forme
Éditeur : Fox Interactive
Système : Win 95/98, carte 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CROC2 et cliquez sur CROC2.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Fox Interactive. Les touches sont définies dans le menu des options.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM





Opposing Force

Genre : Half-Life-like
Éditeur : Sierra
Système : Win95/98, carte 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\OPFORCE et cliquez sur OPFORCE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra. Les contrôles sont dans le menu des options.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM

Invictus

Genre : Stratégie
Éditeur : Interplay
Système : Win95/98, carte 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\INVICTUS et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

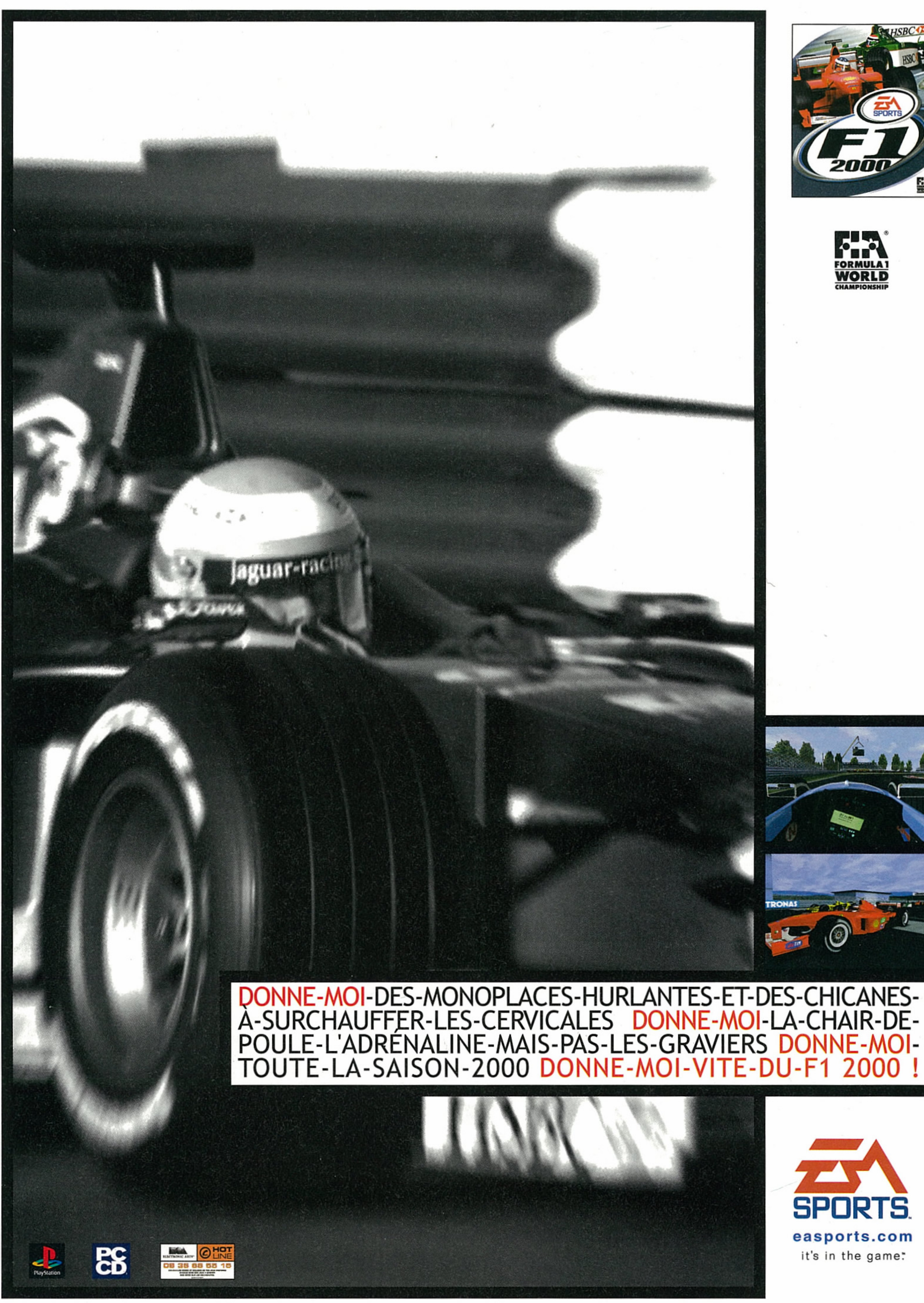
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et lancez Invictus Demo. Appuyez sur F1 lors de la partie pour connaître les touches. Pour vous déplacer, utilisez le clic gauche de la souris.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM




HSBC
EA SPORTS
F1 2000
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
jaguar-racing
TRONAS
DONNE-MOI-DES-MONOPLACES-HURLANTES-ET-DES-CHICANES-À-SURCHAUFFER-LES-CERVICALES DONNE-MOI-LA-CHAIR-DE-POULE-L'ADRÉNALINE-MAIS-PAS-LES-GRAVIERS DONNE-MOI-TOUTE-LA-SAISON-2000 DONNE-MOI-VITE-DU-F1 2000 !
EA SPORTS
easports.com
it's in the game.
PlayStation
PC CD
ELECTRONIC ARTS
HOT LINE
08 36 68 55 15



Contenu du CD-Rom Joystick N° 114

(Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste)

Tout ce qu'il faut savoir :

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT+F4

LANCEMENT DE LA JOYSLIST
Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu :

DIRECTX 7.0A
Répertoire \DATA\DIRECTX7
Cliquez sur DX70AFRN.EXE

KIT DE CONNEXION INFONIE
Répertoire \DATA\INFONIE
Cliquez sur SETUP.EXE

QUICKTIME 4
Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DÉMOS
Répertoire \DATA\DEMOS

Bustamove4\SETUP.EXE	Bust-a-Move 4
Croc2\Croc2.exe	Croc 2
Earth2150\earth2150.exe	Earth 2150
Invictus\Setup.exe	Invictus
OpForce\opforce.exe	Half-Life Opposing Force
RallyMasters\RallyMasters.exe	Rally Masters
Theocracy\Theocracy.exe	Theocracy

TOUS LES AUTRES FICHIERS (PATCHES, CARTES 3D, PHARMACIE, MUSIQUE...) SE TROUVENT DANS LE DOSSIER SHAREWARES :
Répertoire \DATA\SHAREWARES

CARTES 3D
Répertoire Cartes3D

gballs.zip	Economiseur d'écran 3D
glsetup.exe	Pour télécharger les drivers OpenGL
hands.zip	Economiseur d'écran 3D
lsdspheres.exe	Economiseur d'écran 3D
Matrix2.zip	Economiseur d'écran 3D
q3saver.exe	Economiseur d'écran 3D
SolarWinds.zip	Economiseur d'écran 3D
v3twk2.5.zip	Tweaker Voodoo 3
v3-w9x-1.04.04.beta.exe	Drivers Voodoo 3 Win9X

PATCHES
Répertoire PATCHES

236926UP.EXE	Correction Cable et ADSL pour Win 9X
creatures3.exe	Creatures 3
d3ddrv.zip	Unreal Tournament
f10051016.EXE	Half-Life 1.0.05 vers 1.0.1.6
f4realism.zip	Falcon 4 patch réalisme
nocpat2.zip	Nocturne 1.00.52
Q3PointRelease_116m_Beta.exe	Quake 3 1.16m Beta
SWAT312fr.EXE	S.W.A.T. 3 patch 1.2
ts202fr.zip	Tiberian Sun
u9patch118.exe	Ultima 9 patch 1.18
wz2100-update110.exe	Warzone 2100 patch 1.10

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION
Répertoire COMMUNICATION

aftp17b3.exe	AbsoluteFTP Version 1.7 beta 3
BoxIP.zip	BoxIP 1.51b1
dirc1111.zip	dIRC 1.1.1.1
nst402.zip	NetScanTools 4
SFSetup.exe	SmartFTP 1.0.932
syncit12setup.exe	BookmarkSync 1.2
trafficpro.exe	Traffic Seeker 3.62
Transpa2K.EXE	Transparence 2000
Transpa2K-F.zip	Mise à jour Transparence 2000
w32-312c.exe	Pegasus E-Mail Version 3.12c

LE GRAPHISME
Répertoire GRAPHISME
Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

Elle McPherson.zip	Thème de bureau
robotech theme.zip	Thème de bureau
Shurik'n.zip	Thème de bureau
Snowboarding Sessions.zip	Thème de bureau

LES JEUX
Répertoire JEUX

27-05-44.zip	Mission pour Fighter Squadron
cath.zip	Deathmatch FFA Tournament Quake3
cctf_public_beta_version_093.zip	Classic CTF Quake 3
csb6full.exe	CounterStrike Beta 6 (Full Version)
domination_11a.zip	Mod Capture the flag Quake 3
fury098.zip	Map pour Quake 3
HL_vengeance.zip	Mod pour Half-Life
HL-2maison.zip	Bot Half-Life
OP4_1VS1.zip	Map Half-Life Opposing Force

LA MUSIQUE
Répertoire MUSIQUE

Goupil_mp3.zip	Un lecteur de MP3 par un lecteur
Gruik.zip	Musiques MOD
pmplayer172.zip	Player de Mod
sq151602.zip	Sonique 1.50b2
wa261_full.exe	Winamp 2.61

LES UTILITAIRES
Répertoire UTILITAIRES

calcu.zip	Calculatrice graphique
cutezip10b.exe	CuteZip 1.0 beta
easynoter.zip	Easy Noter
FakeIT1.9beta1.zip	FakeIt 1.9 Beta 1
tmac.zip	Transmac 4.0C
wblind12.exe	WindowBlinds 1.2
winace12.exe	WinAce 1.2
WINCRYPT.zip	WinCrypt
WINMEMO.zip	Winmemo
wrar27b1.exe	WinRAR 2.7 beta 1
zipstudio.exe	ZipStudio 1.06

LA PHARMACIE
Répertoire PHARMACIE

setupplt.exe	Anti Viral Toolkit Pro
update32.exe	Mise à jour d'AVP

RESPONSABILITÉS
Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

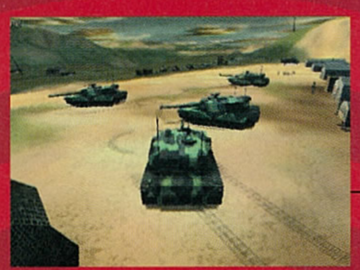
Half-Life Patch 1.0.1.6

Hop surprise, Valve nous sort un nouveau patch qui ajoute entre autres deux nouvelles maps au mode TFS. Le jeu permet d'ordonner des bans d'IP si on fait serveur, de supprimer des problèmes d'accès aux salles de chat, et d'une manière générale, de stabiliser le jeu en réseau. Le browser de mod supporte désormais les fichiers zip, et le patch corrige également une dizaines de bugs peu importants.ftp.joystick.fr/patchs/halflifev1005a1016.exe (les patches précédents sont aussi disponibles sur le FTP) Patch disponible sur le CD de Joystick n° 114.



Armored Fist 3 Patch 1.00.20

Le patch 1.00.20 pour Armored Fist 3 de Novalogic (version internationale) n'est à utiliser que si vous avez eu des problèmes avec l'update automatique qui se lance lorsque vous vous connectez sur le Net, comme des chargements de fichiers que vous aviez déjà. Désormais, AF3 ne s'updatera qu'avec ce dont il a vraiment besoin. ftp://ftp.joystick.fr/patchs/armoredfist3.exe (3.45 mégas)





Patch 1.15 Update pour Tribes

Le patch 1.15 fixe un nombre de bugs incroyables dans Starsiege : Tribes (en gros, deux). Le bug de la tourelle après lequel des tas de joueurs avaient râlé disparaît enfin. Mais si, souvenez vous, le bug de la tourelle ! Allez, quoi, vous êtes bête …
On le trouve sur le ftp.joystick.fr/patchs/tribesv1105.exe et il fait 6 mégas.

Un patch d'avril s'est malicieusement glissé dans cette rubrique.

patches

Vous aussi, soyez le premier à le découvrir.

Q3 Release 1.16.bêta.

Ce tout nouveau patch contient une nouvelle map de CTF (q3tourney6). Autre particularité : en commençant une partie en TMDM avec des bots, vous ne vous retrouverez plus jamais assigné automatiquement à une équipe. Bigre, je crois que je tiens l'équivalent de la cuisine française appliquée à l'art de l'update : rien dans l'assiette, mais pas forcément que du bon.Patch disponible au ftp.joystick.fr/patchs/quake3v116m.exe (4.68 mégas)



Darkstone Patch Européen 1.0.5

Nouveau mode « légende » (qui requiert un niveau d'expérience de 60 au minimum), où les monstres sont plus rapides et plus forts, où ils régénèrent leurs points de vie, et où les boss de fin peuvent voir les persos, et ce même si ces petits malins sont en mode invisible. Bref, c'est le truc à essayer si vous êtes suicidaire ou si vous avez fait 300 fois le tour du jeu. Désormais, les monstres du jeu ne pourront plus lancer le sort de réflexion s'ils sont sous l'influence d'un sort d'oubli. Les persos verront leurs niveaux monter jusqu'à 120 et arrêteront de vieillir au niveau 100 (oui, du coup, ça ne sert plus à rien).
La version 1.0.5 est compatible avec les deux versions précédentes (1.03 et 1.04) en réseau, où les monstres gagnent deux fois plus de points de vie. Ouille !
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/darkstonev104a105b.zip (2.92 mégas pour aller de la 104 à la 105).
Patches précédents au http://www.godgames.com/



Fly! Patch 1.01.86

Depuis que j'ai écrit que le patch 1.084 pour Fly ! serait le dernier, les gars de Terminal Reality n'arrêtent pas d'en sortir, rien que pour me faire passer pour un crétin. Bon, il faut dire que celui-ci corrige quelques bugs survenant lorsqu'on fait tourner le jeu sous Windows 2000 (avion instable lorsque les roues touchaient le sol, problème de visibilité du curseur de la souris…). Quelques cartes vidéo avaient encore des problèmes de compatibilité en Direct 3D (certaines ATI et S3) : ces bugs ont été corrigés. Parfois aussi, des textures au sol n'apparaissaient pas aux abords des aéroports, et certains taxiways avaient des problèmes d'affichage. Patch (28.1 mégas) dispo sur le ftp.joystick.fr/patchs/flyv10186.exe (ainsi que les anciens patches de mise à niveau).





Bob Arctor


GRAPHIQUES
DVD
HAUT-PARLEURS
Home cinema
Digital music
Internet
Games
Live the experience
CAMBRIDGE SOUNDWORKS
CREATIVE
www.creative.co

COURRIER

Tranches de mails

Dans le Joystick du mois de février, vous parlez d'un add-on gratuit pour Unreal Tournament. Pourriez-vous me donner son nom et une adresse où le télécharger ?

Bruno

Unreal Tournament Bonus Pack, édité par Epic Megagames et développé par Digital Extremes, est téléchargeable sur le FTP de joystick : ftp.joystick.fr/jeux/tournament/utbonuspack.zip

En 1998, je découvrais Total Annihilation et ses unités téléchargeables (surtout le site de TADD). À cette époque, je n'avais pas de PC. En 2000, me voilà enfin avec un PC et un accès Internet, et stupeur… le site de TADD a disparu. Je suis maintenant à la recherche de la panoplie de logiciels pour créer ses propres unités (particulièrement Cobbler).

Stéphane

Voici l'adresse d'un site français très complet : www.mygale.org/takingdoms/ Si vous n'y trouvez pas votre bonheur, voici son homologue américain : www.annihilationcenter.com/editors.html Enfin, Cobbler est téléchargeable à l'adresse suivante : www.taucc.com/utils/cobbler.zip

Je cherche un site répertoriant toutes les commandes qu'il est possible de rentrer dans la console de Quake3, comme par ex : /cg_fov.

Shaolin

Le site français suivant répertorie les commandes de Quake 3 : http://frenchfragfactory.net/ressources/q3commandes/

J'aimerais juste savoir si une suite de Riven est prévue, et si oui, pour quand ? J'en bave d'impatience. J'ai adoré aussi les romans qui en ont été tirés.

Fabrice

Sous le nom de code « Mudpie » (tarte de boue), Cyan prépare un nouveau jeu dont on ne sait pour le moment que trois choses :

1) Il utilisera un moteur 3D temps réel
2) Il ne sera pas la suite de Myst ou Riven
3) Il ne s'appellera pas réellement Tarte de Boue… il s'agit juste d'un nom de code qui leur donne l'impression d'être des agents secrets.
Les premières informations consistantes ne devraient pas filtrer avant six mois. Qu'est-ce qu'ils sont cachottiers, ces agents secrets !

J'ai acheté récemment un lecteur DVD, mais je n'ai pas de soft permettant de lire les DVD Vidéo. Où pourrais-je trouver un tel programme gratuitement ?

Patrice B.

Il n'existe pas, à ma connaissance, de lecteurs freeware de qualité satisfaisante. L'astuce consistera donc à télécharger régulièrement des versions d'évaluation, qui se verrouilleront passé un délai, faute d'achat de votre part. Je vous recommande Power DVD (www.cyberlink.com) qui, bien qu'assez gourmand en ressources, affiche d'excellentes performances sonores.

Pourriez-vous me donner l'adresse de quelques sites sur lesquels je pourrais m'inscrire à des bêta-tests? J'adore traquer les bugs.

Sylvie

Voici une liste d'adresses à consulter régulièrement… Attention, il faut faire vite, la demande des joueurs est telle que ces inscriptions sont généralement closes le jour même : www.gamespot.com/betacenter/index.html, http://betatester.tin.it/en/, http://btcteam.alta-jeux.com/index2.html, enfin, voici un site francophone : http://www.gamesunderground.com/, et plus pointu, un site de bêta-tests d'utilitaires : www.betanews.com.

Des femmes ! Des minettes ! Des filles ! Des greluches ! … cela fait plusieurs mois que je remarque à la lecture de votre courrier que Joystick a des lectrices à chaque fois un peu plus nombreuses : leurs ordinateurs plantent, elles cherchent un vieux jeu disparu ou s'interrogent sur une carte graphique… Bref, ce sont des personnes normales, sauf qu'elles s'appellent Émilie ou Nadia. Quand je pense qu'il y a deux ans, elles ne représentaient que deux lecteurs sur cent. Là, c'est le délire… presque une lettre sur vingt est signée par une… une des ces créatures ! (Oui, je m'emballe, mais c'est le printemps.)
Surtout continuez à nous écrire, et si vous êtes des garçons, continuez à signer vos mails « Ta chérie qui t'aime ».
Joystick Magazine,
Courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Le détraqué du mois

Pouvez-vous m'expliquer pourquoi, quand je veux compiler ma carte de CounterStrike faite avec WorldCraft 2.1, je reçois le message d'erreur suivant :
WC a causé une défaillance de page dans le module WC.EXE à 0167:00431aaf. Registres :
EAX=00000009 CS=0167 EIP=00431aaf EFLGS=00010202
EBX=00000001 SS=016f ESP=0077ebb8 EBP=0077f300
ECX=00000002 DS=016f ESI=004ea760 FS=1207
EDX=00000000 ES=016f EDI=00000000 GS=0000

Philippe C.

Cher Philippe, la réponse à votre question se trouve cachée dans cette énigme, à vous maintenant de la trouver : « Taquin est le lapin. Moqueur est l'aspirateur… qui suis-je ? ». Accessoirement, il arrive que Worldcraft pose des problèmes à la compilation, problèmes qui peuvent être contournés en utilisant le programme HLCC, téléchargeable à cette adresse : www.halflifefusion.com/hldesign. Et surtout, continuez à m'envoyer tous les détails de vos messages d'erreur, bases de registre et autres autoexec.bat. Ça ne me donne pas du tout envie de tuer des chats. Non pas du tout. Enfin pas tant que ça. En tout cas pas des gros. Ou juste un.

Le fil rouge sur le bouton vert

Récemment, j'ai acquis un Pentium II d'occasion, mais il y a un problème : lorsque je veux entrer dans le BIOS pour déclarer mon matériel, il me demande un mot de passe. Ce mot de passe, je ne l'ai pas et le copain a qui j'ai acheté le PC l'a oublié ! Que puis-je faire ?

Cédric

Je vous mets tout de suite en garde, les deux solutions que je vais vous proposer sont devenues des façons tristement célèbres de griller une carte mère : la première est de changer de position un jumper précis, de démarrer, éteindre, puis de remettre le jumper à sa place. La seconde (la plus dangereuse) consiste à ôter, puis remettre, la pile de sauvegarde de votre carte mère (en faisant attention comme jamais à ne toucher aucun composant de la carte avec la pile). Ces deux manipulations ont pour finalité de remettre les paramètres du BIOS à leurs valeurs par défaut, et donc de faire sauter le mot de passe au passage. Vous trouverez sur le site Internet du constructeur de votre carte mère, les schémas qui vous indiqueront la position du jumper concerné et de la pile.

Épatants lecteurs

Vous avez écrit des bêtises dans le Joy 112, je vous signale. Page 12, la news intitulée « Heures de vol » contient une coquille. La relativité prévoit que t = t' / racine (1 - v*v/c*c) ; t' étant le temps sol et t le temps avion. Si v > 0, on a t < t'. Donc, l'avion avance bien dans le temps, mais au contraire de ce que vous avanciez, son horloge devrait retarder par rapport à celle restée au sol. Simple logique relativiste... Notre cher Albert l'avait bien prévu, ça. Cette erreur vous empêche malheureusement de postuler pour le Prix Nobel. Dommage. Parole de physicien relativiste. Pensez à en informer vos lecteurs (qui ont dû aussi voir l'erreur).

Genghis K.

Honte sur nous. Nombre d'entre vous n'ont effectivement pas manqué de souligner cette erreur. Parmi eux le petit Fabien, sept ans, nous précise que si v = c, l'avion atteint la vitesse de la lumière ; alors le temps se fige, ce qui se passe quand on rentre dans un trou noir. Était joint à sa lettre un très joli collage fait de gommettes de toutes le couleurs, représentant le plafond de la chapelle Sixtine.

Dans Joy 112, vous parliez du service de France Télécom à 10 F par mois et qui permet, lorsqu'on est sur le Net, à la personne qui appelle sur la même ligne, de laisser un message que l'on reçoit par mail. Mais où chope-t-on ce programme ? Je ne trouve rien sur leur site.

Z-Buffer

Il s'agit de l'option Top Message à 10 F par mois www.francetelecom.com/vfrance/produits/fiches/vtop.htm (au passage, leur site est, je vous le confirme, une pourriture).

Comment fait-on, dans Word, pour effacer ces #%&@!!! de sauts de page ineffaçables qui apparaissent toutes les deux lignes à 4 heures du matin et qui rendent fou après une nuit de bouclage ?

monsieur pomme de terre

Cher moi-même, je ne réponds pas aux sales schizophrènes. Débrouillez-vous tout seul. (c'est ce que je fais, eh malade !)

Grand merci à tous les étranges habitants du channel IRC #joystick (sur Undernet, je vous le rappelle), et tout spécialement à Yhamm, shadows, juFLO, Kwisatz, TBF, Big, Meteor, Taisabaki, Lugosi et Mokshu.



Euro EA 2000



Sont malins, les p'tits gars de chez EA Sports. En 1998, six mois après le bien nommé (et bien né) FIFA 98, ils nous ressortaient leur jeu quelque peu amélioré pour Coupe du Monde 98, lors de l'événement footbalistique du même nom. Là, si je vous rappelle qu'il y aura une compétition de foot cet été, appelée Euro 2000, vous allez me dire : « Ah, EA Sports va nous ressortir FIFA 2000 avec une nouvelle licence et l'appeler Euro 2000. » Wouah, zêtes trop forts : c'est bien eux qui ont la licence officielle (les équipes, les logos, la mascotte… hélas si, il y en a une), et nous devrions donc voir arriver (dès le mois prochain ?) un FIFA 2000 relooké permettant de « simuler » l'Euro. Oui, simuler c'est une façon de parler, parce que c'est plus trop le rayon des FIFA, la simulation.



Edito

Bon, finalement, je n'ai pas reçu de lettres d'insultes suite à mon précédent édito (j'y expliquais pour quelles raisons les Doom-machin-like me les brisent). Au fait, il fallait lire « Deer Hunter » et non pas « Dear Hunter ». Argh ! Ceci étant précisé, je continue sur ma lancée. À force d'évoluer, les Quake-like ressemblent donc de plus en plus à des jeux de rôle. Je n'écrivais pas ça par provocation, puisque les deux genres ont un passé commun. En fait, c'est même l'histoire du serpent qui se mord la queue. Il était une fois des jeux de rôle, genre Dungeon Master ou Eyes of Beholder. On s'y baladait dans des couloirs en vue subjective mais hélas, case par case. Bref, même en imaginant que le jeu en réseau ait été plus développé à l'époque, il n'était pas vraiment possible, avec de tels jeux, de cavaler dans tous les sens en se tapant dessus. Et puis arriva Ultima Underworld, développé par Looking Glass, pour Origin, en 92. C'était un jeu de rôle pur jus mais les déplacements se faisaient enfin en continu. Pour le reste, tout y était : couloirs, adversaires dirigés par l'I.A. (le mot « bot », contraction de « robot », n'avait pas encore été inventé). Deux mois plus tard, sortait Wolfenstein 3D, utilisant un affichage similaire mais laissant de côté l'aspect rôle : commandes simplifiées au maximum et exit l'aspect Dragons & compagnie qui pouvait rebuter certains (il a fallu attendre deux ans de plus pour voir arriver Doom). Certes, à l'époque, je n'ai pas l'impression que les créateurs de Wolfenstein 3D aient pensé leur jeu en réaction au JdR, mais avouez qu'il est amusant de voir ça avec le recul. Et voilà, la boucle est bouclée : le moteur d'Unreal sera utilisé par Deus-Ex. Vous savez, le prochain jeu d'un certain Warren Spector, chef de projet de Ultima Underworld…

Cyrille Baron

Tiberian Sun firestorm

Tiens, un add-on qui n'a pas encore traversé l'Atlantique. Tiberian Sun Firestorm, une extension pour l'ultra-méga hit de Westwood, vient d'être mis en vente aux USA. C'est tout simplement un joli assortiment de missions solo (18 scénarios continuant la campagne du 1er jeu), ainsi qu'une quinzaine de maps multiplayer. On annonce aussi une trentaine de minutes de cinématiques. Ça me fait penser qu'il faudrait dire aux développeurs qu'on s'en bat un peu les coucougnettes, des cinématiques. Bref, de nouvelles unités comme des drones, des walkers, une usine de construction mobile, et j'en passe. En test le mois prochain, et toutes les informations au http://www.westwood.com/games/ccuniverse/firestorm/html_site.html





Erratum Grand Prix 3

Le mois dernier, deux erreurs se sont glissées dans l'interview de Geoff Crammond à propos de son prochain jeu, Grand Prix 3. Saurez-vous les retrouver ? Ok, nan, je plaisante. En fait, à la suite d'un crime grave (puni d'amputation), deux images de F1 World Grand Prix (le jeu de Lankhor) se sont glissées parmi celles de Grand Prix 3. On finira par l'avoir, mais pour l'instant le coupable court encore (« Les jambes ! Pas les bras, les gars : je vous avais dit de lui couper les JAMBES ! »)





Incitation au larcin

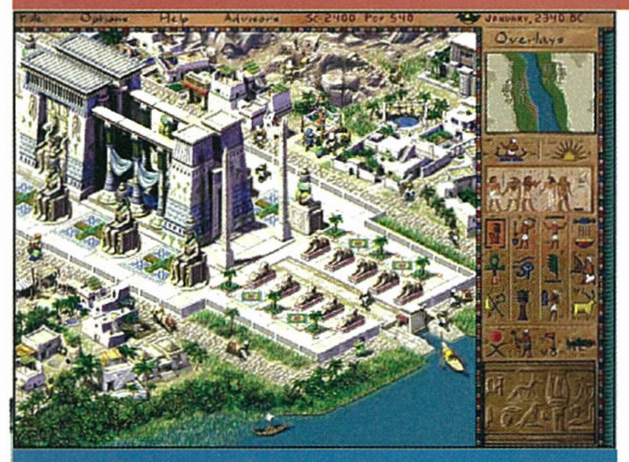
Aux États-Unis, une société basée dans le Rhode Island, nommée TradeSafe, vient de proposer un service particulièrement adapté à ceux qui aiment faire des affaires sur le Net, et notamment sur Ibay, et autres grosses pages de ventes aux enchères. Le tout se présente comme une alternative à l'utilisation des cartes de crédit et propose, à défaut de service ultra-sécurisé, un remboursement intégral en cas de fraude, sur des sommes allant jusqu'à environ 8 000 F. La chose est très sérieuse puisque développée avec le partenariat de la Fleet Bank. Reste à savoir comment prouver qu'une fraude a eu lieu, et pour certains, de résister à l'envie de se faire arnaquer tous les jours d'une belle somme en entassant des vieilleries à 7 999 F dans leur salon.

Résultats du concours Rally Championship 2000

Bon, okay, ça nous a pris un peu de temps de dépouiller tout ça, tâcher de trier les temps honnêtes de ceux qui avaient été bidouillés, essayer tous les lots pour vérifier qu'ils fonctionnaient, boire des coups, jouer un peu à Quake 3... Mais bon, on a fini par y arriver. Voici la liste des 78 gagnants du concours (avec leur temps entre parenthèses). Le classement complet des 861 participants retenus est disponible sur www.joystick.fr.

Vainqueur et gagnant du PC : CATALANO Christophe (02-44-12)

Gagnent une carte Matrox G400 max : 2 MERCIER Julien (02-44-27) 3 TETU Nicolas (02-44-79)
Gagnent une Matrox G400 (32 Mo) : 4 SARAGOZA Jean-Claude (02-44-80) 5 ETCHEBERRY Bruno (02-44-83) 6 MARTIN Alexandre (02-44-83)
Gagnent un volant Microsoft Force Feedback : 7 LANG Jean (02-44-89) 8 MACIA Jean (02-45-02) 9 SAGE Frédéric (02-45-41) 10 FAURE Julien (02-45-68) 11 LE MEUR Paul (02-45-92)
Gagnent un volant Microsoft : 12 LE ROUX William (02-46-00) 13 RENOU Nicolas (02-46-18) 14 GORET Sébastien (02-46-27) 15 COSTA Joseph (02-46-46) 16 ACKERMANN Didier (02-46-47) 17 BODEVIN Paul (02-46-50) 18 DE AZEVEDO Christophe (02-46-88) 19 DURAND Geoffroy (02-46-99) 20 RICHARD Jean-Yves (02-47-09) 21 SAKAEL Jean-Philippe (02-47-22)
Gagnent un jeu Rally Championship 2000 : 22 LEBOUCHER Thomas (02-47-23) 23 BERCHEBRU Xavier (02-47-33) 24 TACHON Pierre-Yves (02-47-38) 25 MANIER Emmanuel (02-47-42) 26 BOUSQUET Benoît (02-47-50) 27 CASAL Frédéric (02-47-52) 28 GENUER Patrick (02-47-56)
Gagnent un T-shirt Rally Championship 2000 : 29 BELLON Antoine (02-47-72) 30 DESCOURS Bastien (02-47-91) 31 VIENNE Thomas (02-47-91) 32 BEGUE Frédéric (02-48-01) 33 ARNAUD Sébastien (02-48-46) 34 ROY Nicolas (02-48-55) 35 JOLY Brice (02-48-55) 36 ADAMIAK Sébastien (02-48-57) 37 TRANG Charles (02-48-69) 38 SARAGOZA Xavier (02-48-76) 39 VENNAT Thierry (02-48-94) 40 BERTHOU Numa (02-48-96) 41 DELMAS Grégory (02-48-98) 42 LE GOFF Yann (02-49-02) 43 NICOLAS Pierre-Yves (02-49-15) 44 TALLET Christophe (02-49-25) 45 TETU Guillaume (02-49-28) 46 CLAUZEL Grégory (02-49-32) 47 MAROT Vincent (02-49-41) 48 PRETE Lionel (02-49-44) 49 TAVARDON Lionel (02-49-45) 50 PINOT Emmanuel (02-49-71) 51 FOEGEL Thomas (02-49-86) 52 DENAMPS Éric (02-49-88) 53 DUEZ Romain (02-49-93) 54 SAILLY Eric (02-49-95) 55 LEVY Michael (02-50-01) 56 KLIMOWICZ Jean-Paul (02-50-02) 57 BIDEAUX Thomas (02-50-06) 58 DESERT Pierre (02-50-07)
Gagnent une casquette Rally Championship 2000 : 59 HAHN Philippe (02-50-17) 60 HETZEL Alain (02-50-20) 61 GRANGER Christophe (02-50-22) 62 GUILLOCHON Yves (02-50-25) 63 BORDEREAU Louis (02-50-27) 64 HERVE Frédéric (02-50-28) 65 LAUFFRET Jean-François (02-50-29) 66 PERON Julien (02-50-32) 67 SAINT MAXENT Stéphane (02-50-33) 68 BERTHELEMY Christophe (02-50-34) 69 DEBRAY Julien (02-50-44) 70 LE GOFF Damien (02-50-45) 71 FAURIE Renaud (02-50-51) 72 BOURRIE Rose (02-50-51) 73 ETLING Hervé (02-50-53) 74 SOULIE Benjamin (02-50-53) 75 HANOUTI Samy (02-50-54) 76 ZUMELLA Franck (02-50-55) 77 COHEN Benjamin (02-50-56) 78 RAFAILLAC Julie (02-50-59)



Add-on pyramidal

Un add-on pour Pharaoh est en préparation. Cette fois-ci, on y incarnera Cléopâtre, qui d'après les historiens et les albums d'Astérix, était une très jolie femme. 15 nouvelles missions seront proposées au joueur, qui devra par exemple construire le phare d'Alexandrie, aider Marc-Antoine dans sa guerre contre Octave ou encore lutter contre les pilleurs de tombes. La sortie de cet add-on est prévue pour juillet prochain. Histoire de fêter ça, Impressions offre aux fans du jeu un pack gratuit comprenant 20 nouvelles missions et un éditeur de carte. Ce petit cadeau bien sympa se télécharge au www.pharaoh1.com.

www.nudestelle.com

Démocratisation de l'Internet oblige, le prix demandé pour enregistrer un nom de domaine vient de baisser sérieusement, plus spécialement pour les particuliers, grâce à une société appelée Gandi, qui a été montée par Valentin Lacambre, notamment (passé à la postérité grâce à l'affaire Estelle « poils au vent » / Altern). Désormais, on pourra donc ouvrir un nom de domaine bien à nous, pour à peu près 80 F hors taxes (à l'année), soit beaucoup moins cher que les tarifs couramment pratiqués. À l'instar de nos alter ego ricains, on peut faire tout ceci en direct grâce à une simple carte bancaire. Les suffixes accessibles sont « .com », « .org » et « .net ». Et voici la réponse à la question idiote que vous vous êtes posée : oui, Joystick est déjà enregistré, bande d'escrocs ! http://www.gandi.net/index.html.fr

La phrase à la con du mois

« D'un autre côté, quand tu vas dans des trucs que tu connais pas, c'est un peu l'inconnu. »
Fishbone, mardi 14 mars, 16h17

Telex

1 million : c'est le nombre de Windows 2000 vendus par Microsoft depuis sa sortie à la mi-février. Déjà.

Grosse et énorme



Sid Meier a beau être talentueux, il gonfle aussi pas mal ses collègues de bureau. Quatre membres de Firaxis Games viennent, en effet, de démissionner pour fonder leur propre boîte de développement. Après avoir bossé sur Civilization 2, Colonization et Alpha Centauri, ils expliquent qu'ils en avaient marre de ne créer que des jeux à la Sid Meier alors qu'ils sont plutôt branchés par la stratégie temps réel. Le nom de leur boîte : Big Huge Games, ce qui se traduit à peu près par « Gros jeux énormes ». Tout un programme.

Free Free, Mitnadialo, oh oh !



FREE KEVIN

À l'occasion de la sortie du film « Cybertrake » (« Takedown »), il est grand temps de se pencher à nouveau sur le cas Mitnick. La libération de Mitnick a été assortie, comme nous le savons tous, d'une interdiction de toucher à un ordinateur, à des filles ou à des sucettes à la réglisse pendant trois ans. Mais ce qui est moins connu, c'est son interdiction formelle d'exploiter son histoire pour en tirer quelque argent. Donc pas de livre, pas de site, et à la limite, pas de boulot. Là où ça devient drôle, c'est que le film ne provient pas du tout du synopsis d'un scénariste prolixe d'Hollywood, mais a été bel et bien réalisé grâce à un scénario écrit par Tsutomo Shimomura et John Markoff. Le premier, c'est l'ingénieur qui a traqué Mitnick ; le second, c'est le journaliste du « New York Times » qui a contribué à diaboliser le gars. Le hack ne paye pas, mais ça dépend pour qui.

Telex

Entre janvier 1999 et janvier 2000, 3dfx a perdu environ 400 millions de francs. Il est vraiment temps de les sortir, ces nouvelles Voodoo.



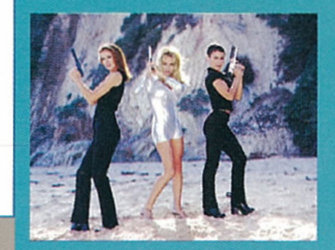
Antitrust Heroes

On connaît par cœur les démêlés judiciaires de Microsoft au pays du procès, mais on entend beaucoup moins parler des autres affaires en cours. Pourtant, les acteurs de celle que nous allons évoquer ne sont pas des sinistres inconnus puisqu'il s'agit d'un côté, de Intergraph auteur de PixelPro et de l'autre d'Intel, petite société spécialisée dans l'électronique et les microprocesseurs. En 98, Intergraph avait déjà gagné un recours contre Intel, obligeant ce dernier à lui fournir des renseignements, qu'il entendait cacher, sur le fonctionnement des Pentium. Cette fois-ci, l'histoire a un peu dégénéré puisqu'Intergraph a tout simplement porté plainte contre Intel pour violation des lois fédérales de monopole. L'issue a été heureuse puisqu'elle s'est traduite, pour ces derniers, par un non-lieu assorti d'un commentaire cinglant : « L'acte Sherman d'antitrust n'est pas censé convertir toutes les procédures des tribunaux de commerce en violations des lois du monopole. »

fREe MitNicK fR0m dA sEnaT0rS

Les sénateurs américains ont invité Kevin Mitnick, le célèbre hacker récemment sorti de prison, à leur donner un petit cours sur la sécurité informatique, et sur la façon dont les ordinateurs sensibles des administrations américaines pourraient être protégés. Le brave Kevin, qui n'a toujours pas le droit d'utiliser un ordinateur ou un téléphone portable, leur a gentiment expliqué que le maillon faible de la sécurité informatique était l'être humain. La pratique du « Social Engineering », qui consiste à soutirer par la ruse les mots de passe à des employés naïfs ou ignorants, est en effet la méthode la plus utilisée par les pirates. Eh oui, même pas besoin d'installer Linux.

Very Important Poitrine



Pamela Anderson devrait faire sa première apparition dans un jeu vidéo grâce à l'adaptation de la série « VIP ». Dans celle-ci, Pamela et d'autres bombes sexuelles jouent le rôle de gardes du corps chargées de la protection de célébrités hollywoodiennes contre la racaille de Los Angeles (fans demeurés, trafiquants de drogue, kidnappeurs, Prince de Bel Air...). Naturellement, le jeu nous permettra d'incarner Pamela dans une aventure teintée d'action, le tout en 3D. Là, je devrais placer la vanne syndicale sur Pamela Anderson, avec le mot « nichon » dedans, mais je ne vais pas la faire parce que j'ai beaucoup de respect pour cette femme. Ah oui j'allais oublier : le jeu sera édité par Ubi Soft et devrait sortir en octobre 2000.

Alone in the crack

Depuis quelques années, circule la notion d'« Abandonware ». Ce nom ridicule définit des jeux qu'on aimerait voir tomber dans le domaine public tellement ils sont anciens et invendables. Ben oui, vous pensez qu'ils servent à quoi, les programmes permettant d'émuler sur son PC un C64, un Spectrum et autre Amstrad ? Ben non, c'est pas pour se remettre au BASIC 8 bits mais bien pour faire fonctionner de vieux logiciels. Là où ça coince, c'est qu'il est très compliqué, pour un éditeur, de retrouver tous les ayants droit de jeux vieux de dix ans ou plus. D'autant plus que ça ne rapporte pas une thune. Du coup, saluons l'initiative, comme on dit, de Mythos Game (www.mythosgames.com). L'éditeur propose en téléchargement ses vieux jeux pour ZX Spectrum (Chaos, Rebel Chaos, Nebula, etc.). Naturellement, vous trouverez aussi des liens sur les émulateurs ad hoc.

Telex

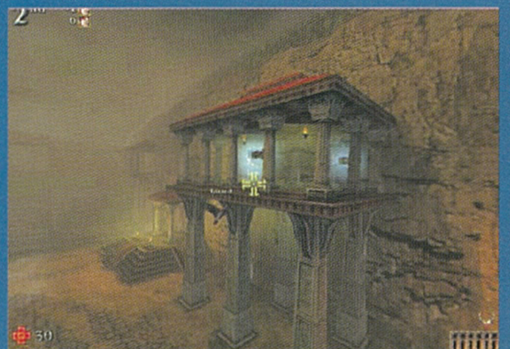
Un pack de missions pour Quake 3 serait en préparation chez ID Software. Non, on ne sait vraiment rien de plus pour l'instant.



Flying Heroes, de l'éditeur Take Two, c'est un mélange astucieux d'heroic fantasy et de simulation de vol. Oui, ça a l'air débile comme réflexion, et pour un peu, ça pourrait bien l'être. Tout se passe dans le monde d'Hesperia, où quatre clans ont décidé d'organiser des compétitions aériennes. Suivant le clan auquel ils appartiennent, les pilotes disposent de

Les héros du vol

créatures volantes géantes comme des oiseaux énormes, des lézards (volants ?), ou même des machines ou de la magie. En faisant plusieurs petites compétitions, le joueur réunira assez d'argent pour participer aux tournois de la ligue, acheter de l'équipement ou du matériel. Le moteur en full 3D et les designs paraissent assez chouettes pour qu'on garde un œil dessus.



Ça groove chez les maîtres du code

Après avoir fait un carton, amplement mérité, sur cette chère PlayStation (le second meilleur piège à cafards après la Master System... Nan, je déconne, la Super Nes est nettement plus efficace), Music 2000 pointe le bout de son groove sur nos PC. Il s'agit d'un soft permettant de composer facilement de la zik dans différents styles musicaux, et ce grâce à une foultitude de samples pré-enregistrés (3 000 au total). Mais à la différence de ses concurrents, de nombreuses possibilités d'édition en profondeur permettent à l'utilisateur créatif de composer quelque chose de réellement original. Édition des riffs, intégration de ses propres sons, effets divers, la liste des possibilités est longue. Il est également possible d'intégrer des clips à ses compos, grâce à des modules créant des motifs 3D en fonction du beat. Enfin, un mode Jam permet à plusieurs musiciens de se taper un bœuf, en réseau local ou sur le Net. Bref, voilà un programme bien sympathique qui devrait rencontrer un vif succès chez tous les mélomanes en herbe.



Telex

Bonne nouvelle pour les SDF, les stations de métro Denfert Rochereau, Luxembourg, Port Royal et Châtelet viennent d'être équipées de bornes d'accès gratuit à Internet.







Les joies de DirectX8

Juste avant de nous faire baver avec la X-Box, Bill Gates a présenté quelques nouveautés de DirectX8, dont un nouveau système de visage 3D qui marche apparemment au poil. Une webcam, la tête de Billou qui bouge de droite à gauche, et le logiciel arrive à faire tout seul une skin du visage qu'il suffira de mapper sur un personnage 3D. Le résultat était impressionnant vu la facilité de la manœuvre. De quoi régler ses comptes de manière totalement virtuelle. Enfin, ça n'empêchera pas Ackboo de jouer au foot avec nos fesses à coups de roquettes dans Quake 3...

Régression INHUMAINE

À Washington, aux États-Unis (oui, pas Washington dans la Seine-et-Oise), un juge, probablement atteint d'une forme aggravée de maladie de Parkinson ultra-débilitante, vient de décréter que les quelques maigres lois de cet état régissant la publicité et ayant surtout pour cible le Spamming, étaient anticonstitutionnelles. Oui bien sûr. Tiens d'ailleurs, je suis sûr que le gars, il a pas d'e-mail et qu'il ne reçoit pas des dizaines de courriers de relance de « Spachiale cuisine », du « Monde des filles et des poneys » (un mensuel d'art spécialisé dans les photos de filles et de poneys), ou de « Devenez riches en mangeant des lingots d'or ».



Telex

La Foire de Paris se tiendra du 26 avril au 8 mai à Paris expo – Porte de Versailles. Comme chaque année, il y aura un espace dédié au multimédia et à l'informatique, avec du jeu vidéo dedans. Même que ça sera dans le Hall 7.1.

L'âge des possibles

Avec plus de deux millions d'exemplaires vendus, Age of Empires II : The Age of Kings a connu un succès plutôt royal. Pour que la fête continue, les gars de l'équipe d'Ensemble Studios, Bruce Shelley en tête, viennent de bosser comme des fous sur un add-on ultra-secret portant le nom de Age of Empires II : The Conquerors. Selon les dernières rumeurs, il devrait comprendre cinq nouvelles civilisations, chacune d'entre elles possédant des skills ou des technologies uniques. On trouvera aussi de nouvelles campagnes à base de héros, ainsi qu'une flopée de maps multijoueur. Ce supplément est prévu pour la rentrée prochaine. D'ici-là, vous avez le temps d'envoyer votre scénario pour publication au **www.ensemblestudios.com.**

10 heures, place du marché



Oyez, oyez, nous Blizzard, comptons sortir une boîte de Diablo II Collector Edition. Celle-ci sera seulement en vente lors du lancement du titre. Elle comprendra non seulement le jeu, un DVD de vingt-quatre minutes de cinématiques, mais aussi la bande originale du jeu, et surtout un set de correspondance (papier à lettre et stylo) aux couleurs du produit. Si vous nous en prenez deux, nous vous offrons en prime ce magnifique coupe-carottes. Que dis-je, un coupe-carottes ? Non car il coupe aussi les radis noirs. Regardez avec quelle facilité il les émince, tranche ou râpe en un tournemain. On peut vous l'envoyer dans le monde entier pour 455 F seulement. Disponible sur notre site.

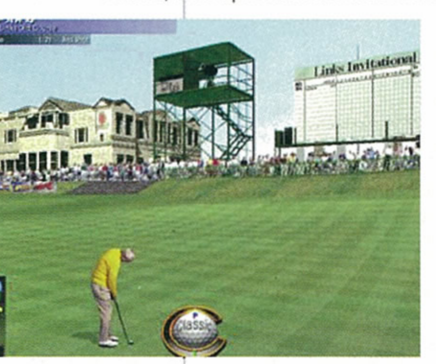


50 FOIS le meilleur

Half-Life a été récompensé de trois distinctions au Milia 2000 : « Meilleur jeu de l'année », « Meilleur jeu d'action de l'année » et « People's Choice Award », que je n'arrive pas à traduire élégamment. Au total, Half-Life aura raflé 50 titres « Meilleur jeu de l'année » par les différents magazines spécialisés à travers le monde, et plus de 1,5 million d'exemplaires du jeu ont été vendus.

Retour au VGA

Suite au succès de la série des Links, Microsoft a monté la VGA (Virtual Golf Association) et organise une compétition de golf online sur toute une année. Chaque mois, un tournoi sera joué sur la MSN Gaming Zone et les joueurs pourront y engranger des points, afin de monter dans le classement de la VGA. À la fin de la saison, les 64 premiers du classement participeront à un tournoi, et les 4 meilleurs scores se verront offrir un voyage à Hawaï afin de participer à l'ultime épreuve : un tournoi doté de 100 000 dollars payés cash pour le vainqueur. Quel scandale, 100 000 dollars pour jouer à un jeu vidéo de golf, alors que moi, je gagne ma croûte à la sueur de mon front en jouant à des jeux vid... euh, oubliez. Toutes les infos pour participer sur http://www.zone.com/vga.



DIABLO 2

Bêta test



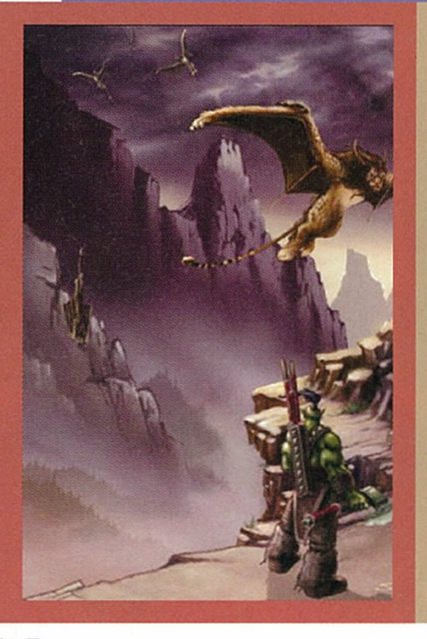
On dirait que les choses se précisent concernant le très en retard Diablo 2. Aux dernières nouvelles, un bêta test online « privé » (entendez par-là quelques postulants américains triés parmi les inscrits ainsi que l'élite mondiale de la presse spécialisée) devait commencer fin mars. Il sera suivi, dans un délai non précisé, de la sortie d'une démo exclusivement online permettant le lancement d'un bêta test public. Ce second test se ferait (oui, conditionnel, je suis prudent avec Diablo 2) avec une version permettant de jouer les cinq personnages du jeu sur tout le premier acte. Le tout en attendant la sortie du jeu, encore retardée. Bref, n'attendez pas Diablo 2 dans vos bacs avant cet été voire la rentrée.

Devine qui vient causer ce soir ?

Le CPL (Cyberathlete Professional League), dont on vous avait parlé il y a deux numéros dans un dossier, vient d'annoncer qu'un invité de marque viendrait à son prochain tournoi de Dallas où, je vous le rappelle, seront remis pour 650 000 F de prix. Cet invité mystère n'est autre que John Carmack, qui viendra voir le résultat de ses efforts et juger par lui-même de sa grande cote de popularité. Pour faire plaisir au peuple, il tiendra un séminaire sur la façon de programmer les jeux 3D, devant une meute de quakers qui n'y comprendront sans doute pas grand-chose, mais qui en profiteront pour souffler entre deux frags en mangeant un sandwich salami-tomate.

Warcraft 3 : 3 DEMISSIONS

Pat Wyatt, Michael O'Brien et Jeff Strain, les trois gros programmeurs qui viennent de quitter Blizzard Entertainment, viennent d'annoncer qu'ils ont lancé Triforge. Ouf, apparemment, ils n'ont donc pas quitté Orcland parce que Warcraft III était une grosse daube grand public. Ça aurait pu craindre parce que Wyatt n'est autre que l'ancien chef de la R&D, et O'Brien le programmeur principal de Warcraft 3. Du coup, Triforge va réunir les auteurs du moteur 3D, les créateurs de Battlenet, et les spécialistes du online des jeux de Blizzard. Mais que va-t-il donc rester à Bill Ropper ? Deux ou trois Big Mac bien gras, sans doute. Premier résultat de cette défection, Warcraft 3 sera moins original que prévu : les designers ont annoncé qu'ils recentraient le jeu sur la stratégie temps réel plus classique (caméra plus haute, plus grand nombre d'unités, retour de l'arbre de technologie, etc.) et abandonnaient en partie les options « jeu de rôle ».





Mon CHAT au micro-ONDES

« Je sais que ça peut paraître dur à croire, mais c'est vrai. C'est arrivé à une amie de ma sœur qui passait des vacances en Thaïlande. Elle accepta de se faire payer à boire par un gnou, et lorsqu'elle se réveilla le lendemain matin, on lui avait enlevé ses deux reins. Pensez donc à cela la prochaine fois que vous passerez des vacances en Asie et que vous accepterez de boire des coups payés par un gnou. » Cette histoire est fausse : en fait, elle a été créée par le générateur de légendes urbaines situé au http://toybox.asap.net/legend/ Bien sûr, vous pouvez faire envoyer vos légendes urbaines par mail, et comble du luxe, avec un nom d'expéditeur digne de confiance et que tout le monde croira, comme Bill Clinton ou Hubert Reeves.



Un peu de Kitch !

Incroyable ! Il ne manquait plus que ça... Des fans lancent, en série limitée, un paddle à l'effigie de Miss Lara. C'est pour la PlayStation, c'est une adaptation du paddle analogique, il y a une Lara Croft en plastique collée dessus, et c'est super laid. On ne sait pas si ce sera vendu en France, et encore moins quel en sera le prix. À voir au www.tombraiders.com



Telex

Pour les internautes en culottes courtes, Jecris et Jedessine proposent des contes inédits, des jeux, des quiz, et bientôt des concours de dessin et de rédaction : www.jedessine.com - www.jecris.com



Un millier d'ANDOUILLES

Les jeux vidéo tuent-ils ? Je serais maintenant tenté de répondre par la positive : un habitant de Corée du Sud, Kim Kwang-su, qui frôlait la quarantaine, vient de mourir devant une console de jeu d'une crise cardiaque liée à un stress extrême. Oui, les jeux vidéo tuent donc. Bon, bien sûr, le gars, il venait de jouer pendant dix-sept heures d'affilée et avait sauté la plupart de ses repas et de ses heures de sommeil depuis bientôt trois mois, en jouant de quatre heures de l'après-midi jusqu'à la reprise du boulot le lendemain matin. Un indice pour ceux qui ne veulent pas mourir comme des idiots : le jeu s'appelle One Thousand Years, ce qui, pour ce que j'en sais, peut tout aussi bien être la durée du jeu.

Telex

La série « Buffy contre les vampires » devrait donner lieu à un jeu d'aventure à la troisième personne édité par Fox « j'achète-plein-de-licences » Interactive. Sortie prévue pour l'automne 2000.

Shining 2.5

Après Sterling, c'est à Stephen King de s'y coller et de publier un premier roman sur support uniquement multimédia (pour l'instant). Oui, je vous entends déjà râler que vous auriez préféré lire le dernier John Irving online plutôt que la dernière histoire de fantômes d'un gars qui n'a pas vraiment de style. N'empêche que le pari de faire payer un ouvrage de 16 000 mots 20 balles est assez intéressant, même si on ne comprend pas trop cette action venant d'un gars qui s'est toujours battu pour les librairies indépendantes et les bouquinistes. Toujours est-il qu'on trouve désormais partout des charts de download de livres online : là, on assiste (et je suis sérieux) à des listings pittoresques à base de « Aladin et la lampe merveilleuse 1.1 », de « La République de Platon 1.0 » et de « L'histoire du monde 1.6 » (oui, cet ouvrage a été patché).

MAKO ingénieur du SON

(Hop, là je suis devant vous, un peu à gauche.) Creative Labs se la joue Microsoft, et vient d'annoncer la sortie prochaine de Eagle 3D. Eagle 3D, c'est un outil de modélisation sonore qui permet de créer du son avec la technologie d'ambiance environnementale (EAX). Donc un outil dont on se servira dans les jeux 3D, notamment les shoots à la première personne. Et moi qui croyais que l'ambiance environnementale se percevait le mieux pendant les manifs d'écologistes. Toujours est-il que cet outil sera distribué (hop, là je passe derrière vous) gratuitement, pour que tout un chacun puisse réaliser des bruitages et les positionner précisément dans l'espace...pace ...pace...pace...(hop, j'ai mis un peu d'echo et du flange).

Storm, HOME Studio VIRTUEL de son état



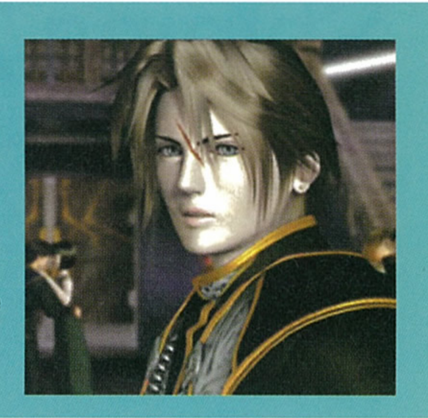
Storm est le premier programme de la toute jeune société Arturia. Eh non, il ne s'agit pas d'un logiciel de simulation d'éclairs. Je précise afin de couper court à toute tentative de vannes un peu foireuse. Il s'agit donc d'un soft de composition musicale, dont l'ambition est de réunir en un seul produit tout ce dont un musicien est censé être pourvu pour composer tranquille. Vous trouverez ainsi des modules destinés à la composition des rythmiques (sons samplés ou analogiques), des modules dédiés à la synthèse pure (pour la composition des accords ou des lignes de basse), divers effets (distorsion, flanger, delay, filtre), une table de scratch, plus des modules permettant de lire des échantillons externes. On appréciera également la présence du module Kepler, qui permet d'enchaîner automatiquement les harmonies souhaitées de façon très simple. Le time-stretching et le pitch-shifting sont gérés en temps réel, de même que toutes les manipulations des nombreux potards présents sur les façades des expandeurs. Et dans le rôle de la cerise sur le gâteau, le site www.arturia.com met à la disposition des utilisateurs enregistrés de nouveaux samples et autre modules. Clairement dédié aux compositions technoïdes, Storm sonne plutôt bien, pour peu que l'on n'hésite pas à le malmener. On regrettera juste une ergonomie pas toujours irréprochable, la limitation à quatre modules en utilisation simultanée (en conjonction avec trois effets différents, toutefois), et un prix de vente peut-être un peu élevé : 1 970 F, ce n'est quand même pas donné. Quoi qu'il en soit, nous encourageons vivement Arturia à continuer sur cette voie. C'est vrai quoi, pour une fois que des Français se bougent…



DES JEUX par poignées de QUATRE

Non, le Macintosh n'est pas mort. Il agonise lentement en lâchant périodiquement des râles à 400 F où on reconnaît des jeux PC sortis il y a un an ou deux : Heroes of Might & Magic 3, Unreal Tournament et Age of Empires devaient donc voir la pomme courant mars, tandis que Rainbow Six Edition Spéciale attendra la fin avril. Oups, j'oubliais : L'Entraîneur 3, saison 99/2000 va sortir également, si ce n'est déjà fait. Je lance donc un appel aux derniers résistants équipés de Macintosh : courage les gars, craquez pas, plus qu'un an et demi à tenir avant la X-Box !

PRÉVOYANT



Squaresoft vient de déposer les noms de domaines Internet pour les jeux Final Fantasy jusqu'au numéro 15, genre ff15.com ou finalfantasy-xv.com. Tout laisse à penser qu'on devrait donc se farcir encore une bonne poignée d'épisodes de cette série, alors que Final Fantasy 9, 10 et 11 viennent tout juste d'être officiellement annoncés. Conseils du jour : achetez ff16.com, finalfantasy16.com et finalfantasy-XVI.com.

Faut sortir, des fois

Deux événements à annoncer qui pourraient intéresser certains d'entre vous. Déjà, le 8e prix Mobius International des Multimédias, qui se déroulera du 4 au 6 mai 2000 à la Grande salle du Centre Georges Pompidou. Une soixantaine d'œuvres multimédia venues du monde entier y seront présentées. Le second, c'est la 7e édition du Festival Synthésis, qui se déroulera à Mons (Belgique), les 18, 19 et 20 mai. Ici, il sera question d'images de synthèse, avec un espace sur les métiers de cette branche, des projections des meilleures créations en la matière, des démonstrations des dernières technologies, et bien sûr, un pôle jeu vidéo.

La chasse aux NORNS est ouverte



Creature Labs, la boîte des auteurs du jeu Creatures, ne s'est jamais portée aussi bien depuis la parution du troisième volet de leur jeu. Du coup, ces derniers, qui en avaient marre de toute la gentille mièvrerie suintant de leur jeu, ont décidé de frapper un grand coup avec Beasts. Un jeu qui s'appuie aussi sur une I.A. extrêmement développée, mais avec des créatures monstrueuses comme le Yéti ou le Sasquatch (monstre géant et canadien parlant avec un fort accent). Le monde de Beasts sera en vraie 3D et amènera la bestiole à lutter contre une compagnie minière empoisonnant la forêt où il vit. Tiens, le Sasquatch est réputé pour faire 4 mètres de hauteur. Eh les amis, déconnez pas ! On incarne bien la créature et pas un mineur, hein ?

Pioneer passe la seizième

Seulement quelques mois après avoir sorti son modèle 10 vitesses, Pioneer vient d'annoncer la disponibilité prochaine d'une lecteur DVD-Rom à 16 vitesses. La bête lira aussi les CD-Rom en 40X et incorporera 512 Ko de mémoire tampon. La version tiroir (toute pourrie, ça fait prolo) sera dispo en mars, tandis que la version Slot-in (classieuse et hi-tech) arrivera en avril. Comme le modèle précédent, ce lecteur DVD de quatrième génération devrait être zoné à mort ; ne comptez donc pas dessus pour lire les DVD vidéo de Zone 1.



EJAY MP3 *Station Plus, donc*

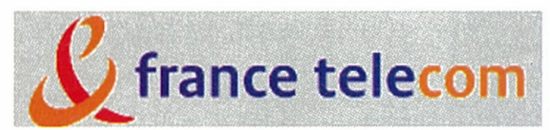
La série des Ejay, vous la connaissez surtout pour ses logiciels de composition musicale, à la fois grand public et de qualité. Mais aujourd'hui, c'est de MP3 que nous allons parler. Vous savez, le format de compression musicale, là. Bon, inutile de le nier, votre disque dur est gavé de l'intégral de Chantal G. et Mike B., et il y règne un joyeux bordel. Et c'est là qu'Ejay Mp3 Station Plus Top Moumoute intervient, pour vous aider à mettre un peu d'ordre dans tout ça. Mais en plus de la simple organisation de vos fichiers, vous pourrez graver (en SCSI ou IDE), encoder, enregistrer, chercher, compiler et écouter vos musiques de façon très simple. Un module 3D animera même votre écran pendant l'écoute, si vous le souhaitez. Le seul bémol concerne la limitation du nombre d'encodages possibles, afin de réduire le prix de vente de la bête. Proposé à 177 F, il faudra ajouter 80 F pour obtenir l'encodage illimité. La raison de ce surcoût provient du versement de droits à l'institut Fraunhofer, détenteur de la licence MP3.

PLEIN DE SOUS !

Cyber ou pas, les créateurs sont tous les mêmes. Toujours en train de courir après un rêve. Et avec ça, jeunes comme tout, moins de trente ans, un projet de création numérique sous le bras et pas une thune. Vous voyez le genre. Ah ça, pour revasser sur un reportage, un court métrage, une écriture, une création de site et autres images numériques, ils sont champions, mais dès qu'il s'agit de concrétiser, y'a plus personne. Moij'voul'dis, ce qu'il leur faudrait, c'est une sorte de Fondation Hachette qui soutienne un projet intéressant en offrant au lauréat un chèque de 150 000 F. Les créateurs en question se procureraient un dossier d'inscription au www.fondation-hachette.org ou en téléphonant au 08 25 05 47 53 à partir du 3 avril. Ensuite, ils auraient jusqu'au 21 juin pour retourner le dossier. Oui voilà, c'est ça qui serait rudement bien.

295 MIYARDS

Le 4 mars dernier, Michel Bon a déclaré que les activités Internet de France Télécom (à savoir sa filiale Wanadoo) pourraient être mises en Bourse cette année. Quelques heures après cette déclaration, l'action France Télécom avait gagné 25 %, soit une augmentation de 295 milliards de francs de la valeur boursière de la société. L'État, qui détient 63 % de France Télécom, a donc vu la valeur de ses actifs en Bourse augmenter d'environ 200 milliards de francs après cette déclaration.



FOND de CAPOTE

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. En Angleterre, une jeune Londonienne victime d'un préservatif douteux a porté plainte contre le fabricant. La jeune femme réclame des dommages et intérêts à la société pour les conséquences de cet accident. Entre autres doléances, elle veut que lui soit remboursée sa nouvelle voiture, plus grande que la précédente, spécialement achetée pour transporter plus aisément le nouveau-né, et tout ce qui va avec.



PREMIER add-on officiel pour Rogue Spear



Parfois, quand ils ne font pas de jeux de simili-stratégie dans des décors peints aux couleurs du caca (oui, je parle bien de Shadow Watch), les gars de Redstorm nous pondent de petits chefs-d'œuvre. Le mission pack pour Rogue Spear : Urban Operation va sortir bientôt, et nous a déjà mis l'eau à la bouche avec sa cinématique. On y trouvera cinq grosses missions solo, cinq grosses missions multijoueur (jouables aussi en solo), et même cinq missions tirées de l'antique Rainbow Six. Nouvelles armes, nouvelle I.A. pour les terroristes, et j'en passe. Sortie, le plus vite possible, j'en peux plus !

Mini-Doom



Mais que font donc tous ces gens avec leur Palm Pilot dans le métro ? Ils pourraient lire leurs mails, vérifier leur planning ou même, avec un peu d'entraînement, écrire des lettres épatantes, comme le « F » ou le « T », mais non, ils jouent à Tétris… C'est toujours comme ça, avec les gens. On leur donne un puissant outil de travail, et tout ce qu'ils font, c'est joujou avec. Et bientôt, ils joueront aussi à Doomling, un impressionnant Doom-like pour Palm V, avec éditeur de niveaux (sous Windows), qui sortira le 5 avril… à cette adresse : http://www.doomling.com/

C'est Jedi, c'est ravioli

Les premières infos sur Obi-Wan viennent de tomber. Il s'agira d'un Doom-like proposant en plus une caméra extérieure à la Tomb Raider. Obi-Wan, édité par (devinez qui) LucasArt, est prévu pour l'hiver 2000.

Familles en série

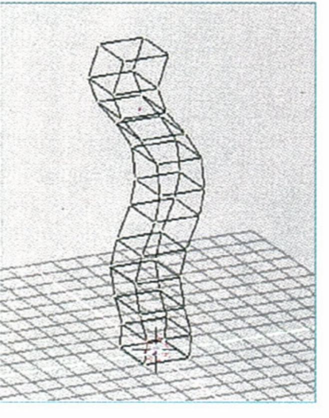
Will Wright, l'auteur de The Sims (qui était surnommé à l'école « Willie la grenouille », allez savoir pourquoi) vient de décider de l'ouverture de The Sims Exchange (http://www.thesims.com/us/), une extension du site principal où les joueurs pourront télécharger et uploader de nouvelles familles. La croissance du site est exponentielle, et on peut déjà trouver plusieurs centaines d'individus élevés par les autres. Moi-même, je pense y mettre Landru et Alain Manson, mes deux personnages du test, avec les keywords suivants : « Cuisinière », « Veuve », « Disparitions dans le voisinage » et « Couteaux Ginsu ».



Fais TOI-MÊME ton Airbus 2.0

Microsoft vient d'annoncer la diffusion prochaine de son troisième Software Development Kit pour Flight Simulator 2000 (les deux précédents concernaient les aventures). Il contiendra notamment tous les outils et les données techniques pour modifier, créer des avions et se faire de jolis scénarios et add-on, mais surtout et aussi des instruments de A à Z. Bon, bien entendu, avant il faudra avoir lu une dizaine de bouquins de type « Le C++ pour les prodiges » ou « Scripts pour l'élite », deux ouvrages de référence que les spécialistes de la simulation de vol ne manquent pas de posséder. Pourtant, le jeu est toujours basé sur des fichiers BMP ou TXT et est déjà très accessible à la bidouille par le tout-venant. Ce SDK se trouvera au http://www.microsoft.com/games/fs2000/

De la 3D en tout GRATUITE



Blender, c'est le nom d'un logiciel distribué gratuitement par la société néerlandaise NaN. En gros, il vous permet de faire les mêmes choses qu'un logiciel à deux patates comme 3DS Max. C'est donc un soft de modélisation/rendu/animation 3D avec une interface ultra-puissante (la gestion des mouvements de la souris est presque magique) et tout ce qu'il faut pour concrétiser vos rêves d'artistes 3D sans débourser une fortune. Pour ceux qui veulent aller plus loin, les fonctionnalités avancées de Blender (gestion de la radiosité, environment mapping…) peuvent être débloquées moyennant 600 F, ce qui reste très raisonnable au vu de la puissance du logiciel. Blender existe en version Windows, BeOS, Linux et Unix, et sa documentation HTML est entièrement traduite en français. Tout ce bonheur sur www.blender.nl

Pouincom

Dernier projet de Microsoft : la mise en place de nouvelles adresses Web. Plutôt que d'entrer une adresse http barbare et difficile à mémoriser, avec ses « wéwéwé » et ses « pouincom », l'internaute n'aurait plus qu'à fournir au browser des mots clés, genre « Jeux vidéo Pingouin » pour accéder directement au site Web de Joystick. Afin d'aboutir à un vrai standard adopté par tous, Microsoft travaille sur ce projet en collaboration étroite avec l'IETF, un organisme de référence chargé de superviser les différents protocoles utilisés sur ce grand foutoir qu'est Internet. En fait, je vois bien le truc : quoi que vous tapiez, vous arrivez chez Grosoft. C'est sûr, c'est plus simple comme ça.

FORD RACING

...et pour cause, puisque ce monsieur a rejoint la longue liste des softs disponibles sur le marché sans être passé nous dire un petit bonjour. Ce n'est pas très gentil ça, ah que non alors. Mais pourquoi cette news, au lieu d'une destruction en règle dans la rubrique des Tests Brefs ? Hum ? Tout simplement parce que nous n'avions plus de place, et que ce truc ne mérite pas que l'on chamboule tout le journal pour lui en faire. Qu'avons-nous là ? Un vague jeu de course dédié à une marque de voiture, que personnellement je trouve peu excitante. Ok, ça, c'est purement subjectif, mais

le jeu que nous n'avons pas testé...

attendez la suite. Malgré un graphisme trompeur (plutôt pas mal pour quelque chose qui n'est finalement qu'un dépliant publicitaire multimédia), il faut se rendre à l'évidence : c'est mal programmé, les effets spéciaux sont quasiment absents, et la maniabilité est celle d'un mauvais jeu d'arcade. De plus, pas de vue interne, pas de déformation en cas de choc, et pour couronner le tout, le moteur 3D est grave asthmatique. Avouez que ça fait beaucoup pour un seul commercial. Pardon, homme. À noter toutefois la présence d'un mode Carrière et d'une fenêtre pop-up affichant en temps réel les « moments forts » de la course. Bah voilà, si nous avions pu mettre une note dans le pavé réglementaire que nous utilisons habituellement, elle serait de 44. Ou de 39, j'hésite...Ou de 32, je me tâte. Ah, au fait, c'est Empire Sport, le développeur. M'est avis qu'ils devraient continuer à faire des simus de flipper, c'est plus leur truc.



DE BONNE Hummer



4x4 World Trophy est un jeu de bagnoles qui nous placera au volant des voitures favorites des cul-terreux américains, les Pick-up 4x4 avec plein d'espace de chargement à l'arrière pour mettre du fumier ou des sacs de ciment. Le jeu proposera 11 pistes en pleine nature, 5 circuits de vitesse, un mode Carrière qui permet au joueur de se constituer une jolie collection de caisses et pourquoi pas d'acheter un Hummer, ces espèces de Jeep militaires américaines particulièrement larges qui font rêver les beaufs du monde entier. Sortie prévue pour le 19 avril.

Des hauts et des bas

Le top 10 américain idiot du mois est celui des ventes de jeux outre-Atlantique. Pas vraiment de mauvaise surprise en première place, puisque The Sims paraît indétrônable et se vend comme des petits pains. En seconde position, l'énigme Who want to be a Millionnaire (réponse : moi), et puis ça se dégrade furieusement avec Roller Coaster Tycoon, puis remonte avec Nox et Age of Kings, puis redescend encore au plus bas avec Roller Coaster Tycoon Corckscew Follies (un add-on idiot où il faut probablement revisser tous les boulons d'une montagne russe un par un). Enfin, on trouve un Half-Life, et le tout se termine dans la joie avec un Unreal Tournament qui a réussi à éclipser Quake 3 Arena. Pour le moment.

Father TED

À l'issue du Festival des sites crétins de Baujeoir-Les-Mines, le site SacredSpace a reçu la palme d'or et le prix spécial du jury. SacredSpace est un site tenu par deux prêtres irlandais qui proposent aux internautes de prier online. La séance dure une dizaine de minutes. Il s'agit en fait d'une succession de pages HTML contenant le texte des prières qu'il faut lire à haute voix. Motivés par cette récompense, les deux prêtres affirment travailler sur deux nouveaux projets : la confession express par ICQ et l'absolution des péchés par le frag sous Quake 3.

www.sacredSpace.ie



Insane se la joue hors-piste

Et un nouveau jeu de chez nos amis Codemasters, un. Insane est un jeu de course dont l'action se déroule au grand air. À ce titre, le tout-terrain sera à l'honneur, puisque les 20 machines que vous pourrez piloter sont spécialement dédiées à cette tâche. Cela ira du petit buggy de plage au gros camion 8x8, chaque véhicule étant doté de caractéristiques propres (vitesse, maniabilité, etc.). Clairement orienté multijoueur (bien qu'un mode solo soit présent), Insane proposera plusieurs types de parties différentes : un mode Course classique, un mode Destruction, un mode Capture the flag, etc. Chose amusante, il sera possible de rouler sur ses adversaires, histoire de les écraser et de leur montrer qui est le plus fort. 25 environnements différents seront disponibles, de même qu'un générateur de cartes pour créer ses propres lieux de dévergondage. Divers effets météo seront implémentés, ainsi que le cycle du jour et de la nuit. Voilà. Les quelques minutes où nous avons pu y jouer nous ont paru prometteuses quant au gameplay, mais nous vous le confirmerons dès que l'on aura du nouveau.



Dévaluation



SGI va vendre sa division Cray, à qui l'on doit quelques-uns des ordinateurs les plus puissants du monde, à son concurrent direct, Tera Computer Systems, pour moins de 100 millions de dollars (environ 600 millions de francs). Chez SGI, on doit l'avoir mauvaise, puisque le fabricant de stations de travail haut de gamme avait acheté Cray en 1996 pour plus de 700 millions de dollars (4,50 milliards de francs). D'ici quelques années, je pourrai peut-être racheter Cray en vidant mon Plan d'Épargne Logement.

Soyons Précis

Quitte à jouer sérieusement, autant le faire bien. C'est un peu la philosophie du logiciel Précision Pilot destiné aux fanas de Flight Sim, Fly! et autres Flight Unltd. Pour aller encore plus loin dans le réalisme, PP, édité par The Associates, propose aux « simers » une série d'exercices et de cours sur la radio navigation. Après ça, VOR, NDB, ADF et autres EHSI n'auront plus de secrets pour vous.

BIENVENUE dans la mort.com

Altavista, le célèbre moteur de recherche, serait en train de préparer une offre particulièrement intéressante en Grande-Bretagne. Pour une somme d'environ 30 livres (300 francs), les internautes anglais pourraient, en effet, acheter une connexion au Net forfaitaire à vie. Vous payez une fois les 30 livres et hop, vous pouvez rester connecté jusqu'à votre mort sans rien payer d'autre. France Télécom aurait déclaré : « Nous étudions aussi une telle offre pour la France, nous allons d'ailleurs organiser un bêta test auprès de 2 internautes jusqu'en juin 2031, histoire d'être bien sûr que le système soit viable. »

Cliqué Furax

C'est fait ! Le Parlement a adopté le projet de loi sur la signature électronique, le 29 février. Un clic sécurisé a désormais la même valeur légale qu'une belle signature. Seulement trois semaines ont séparé le vote du Sénat de celui de l'Assemblée... Un temps record : tous étant très emballés à l'idée de signer les futurs projets de loi depuis leur maison de campagne. Un système équivalent est en projet aux Enfers pour signer via Internet les pactes avec le diable.

Onyx sets mode +b neo!*@*

Depuis qu'il a réussi à nous sortir Messiah dans les temps (non, je déconne), Dave Perry (oui, il paraît qu'il ne s'appelle plus David, maintenant) ne se sent plus pisser. Du même coup, il en a profité pour rafler la licence du film « Matrix » à des gros de chez gros et entre autres au développeur iranien Komani (nan, je déconne). L'affaire est plus que juteuse car quel que soit le jeu sorti sous ce nom, il se vendra à quelques centaines de milliers d'exemplaires sans effort ou presque au pays des moutons. Tenez, d'ailleurs, c'est bien simple, le Matrix de Shiny ne sera en fait qu'un Pong 3D avec un fond fait d'une photo de Néo en 256 couleurs (non, je déconne encore). www.shiny.com, pour vraiment déconner ensemble.

Telex

My godness

Selon une étude récente, 86,6 % des textes diffusés sur le Net sont en anglais. Les textes en français ne représentent que 2,4 % du total. Selon d'autres études encore plus récentes, ce serait le contraire, mais ça parait curieux.

Cretinwave

Dans sa politique qui consiste à trouver de nouvelles sources de profits, Bill Gates vient d'en trouver une bonne. Il vient de se payer l'agence de photo Sygma. Toute cette transaction coïncide avec le moment où l'agence a décidé de faire circuler quelque 650 000 clichés sur le Net. Du coup, Bill Gates se retrouve propriétaire des droits de reproduction de cette agence, qui détient un bon paquet de tout ce qui est archives photographiques consacrées au journalisme, portraits, et autres interprétations de la photographie. C'est à se demander où commence la propriété intellectuelle en général, et où s'arrête celle de Bill. Je crois que Bill a pété les plombs sur l'expression « Multimédia ». Il s'imagine que ça consiste à acheter TOUS les médias.

X-Box lovers

Les développeurs qui ont annoncé leur soutien au projet X-Box sont déjà nombreux. Histoire de vous faire une idée, voici un début de liste non exhaustif : Namco, Capcom, Konami, Enix, Acclaim, Electronic Arts, Microsoft (évidemment), Eidos, Activision, Bungie, Universal Interactive, Titus, Hasbro Interactive, Sierra, Hudson, THQ, Take 2, Midway, Fox et Lionhead (qui ferait bien mieux de terminer Black & White). Encore 1 an et demi à attendre pour voir lesquels d'entre eux vont vraiment se mettre au boulot...

Plus près de toi mon peuple !



Dans le cadre du programme de simplification des administrations de France, l'Assemblée nationale accueille sur son site, au www.assemblée-nat.fr, quelques-uns de ses experts et autres représentants des services publics, pour pouvoir discuter avec le citoyen-internaute (mon Dieu, que ça fait branché comme expression). Pour faire avancer le débat, le même site propose des documentations d'actualité sur les thèmes choisis. Non, ce n'est pas une blague et ce n'est pas de la fiction non plus : manifestement, une espèce extraterrestre chercherait bien à communiquer avec nous !



Die Katana !

À défaut de sortir des jeux, il faut bien avouer que le service de communication de ION Storm est bien rodé. C'est ainsi qu'ils viennent d'annoncer tout fiérots qu'ils avaient enfin mis en ligne le site officiel de Daikatana, un jeu traitant entre autres de l'invisibilité. Pour mémoire, ce titre est représenté en 5e semaine (pour ne pas dire année) au Salon des Développeurs. Sur ce site Web, on trouve somme toute bien peu de choses pour l'instant, et bizarrement, les screenshots du jeu commencent à dater. On y trouve aussi une perle de Romero : « La raison pour laquelle j'ai décidé que ce jeu prendrait place au Japon vient du fait que les prémices du jeu tournent autour de l'épée japonaise ». Oui John.
www.daikatana.com





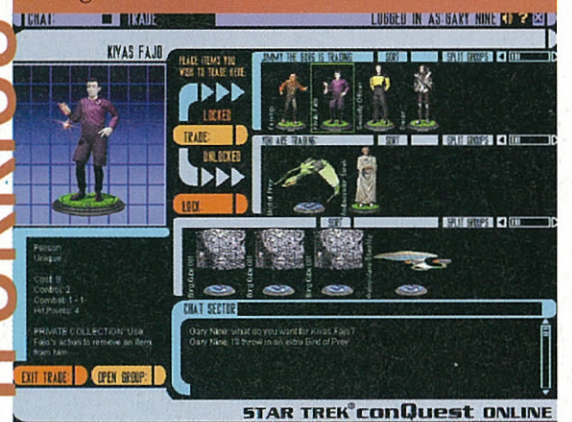
Affaires siciliennes

Un couple de Siciliens vient d'être arrêté par la police italienne pour une escroquerie de grande envergure. Le couple s'est en effet procuré les numéros de cartes bancaires de milliers de clients de deux banques américaines et s'en est servi pour jouer plus de 5 millions de francs sur des sites Web de loterie. Les gains de ces jeux étaient souvent plus faibles que la mise initiale, mais ça leur permettait de toucher un paquet de pognon en jouant avec l'argent des autres. Quant à la manière dont le couple s'est procuré le numéro des cartes bancaires, on pense qu'il aurait pu les acheter à une organisation de hackers. Eh oui, depuis que Mitnick est libéré, il leur faut bien trouver autre chose pour justifier leur vandalisme juvénile.

Trekkies Invasion



ConQuest Online. Ce n'est pas un nouveau clone de Command and Conquer, mais bizarrement le nom du premier jeu online dans l'univers de Star Trek. Bon, je vous entends déjà râler que ça doit être bien nul, mais finalement, quand on regarde les nouvelles séries, ça vaut bien tout ce qui se fait en matière de sitcom S-F, non ? En plus de ça, l'éditeur est plutôt talentueux puisqu'il s'agit d'Activision, qui a passé commande à Genetic Anomalies. Le jeu se déroulera au tour par tour, chaque joueur montant une armée de départ avec un capital de points, achetant ensuite planètes, vaisseaux ou vulcains par petits sachets de cent (tarif dégressif). Les premiers screenshots sont prometteurs et montrent un bel effort de design dans le kitch.



Provider Internet, un métier d'avenir

TF1 sera un provider d'accès Internet à haut débit d'ici septembre prochain. Et histoire qu'on ne les prenne pas pour des guignols, ils annoncent que 400 miyons de francs seront investis dans le projet, comme des gros flambeurs. En revanche, ils restent muets sur le type de connexion qui sera utilisé pour fournir ces accès. Ce pourrait être le satellite, car ils ont l'expérience de cette technologie avec TPS et l'ADSL, puisque TF1 détient 13 % de World Online, la transmission télépathique, ou les signaux de fumée.

Ouh la la... il va se faire disputer...

Microsoft et le Département de la Justice américaine négocient, en ce moment même et dans le plus grand secret, l'issue du magistral procès qui les oppose. Les spécialistes s'accordent à penser que Bill Gates s'en tirera avec un avertissement verbal et des lignes à faire au tableau devant toute la classe.



Erratum

Dans le Joystick n° 112, rubrique Quoi de Neuf, la gamme de périphériques Crosscheck que nous avions testés est fabriquée par la société Boeder, et non pas Doeber comme nous l'avions écrit. Le responsable de cette erreur a été abattu.

Coucou ! revoilà les lascars de Mythos Games. Uh ? Vous les remettez pas ? Mais si. Ce studio de développement anglais nous avait concocté X-COM (sorti sous le nom de UFO en France) qui relançait, avant tout le monde, la mode des petits hommes verts. La série qui a suivi (Terror from the Deep, Apocalypse, Interceptor) n'a malheureusement pas maintenu le même niveau d'intérêt. Faut dire que le premier opus mélangeait avec bonheur gestion stratégique et combat tactique au tour par tour, construction de base et autopsie de p'tit gris, à défaut d'arriver à convaincre notre rédac' chef vénéré. Nan, n'insistez pas, on a tout essayé, il veut pas en entendre parler...
Ici, normalement, on devrait voir apparaître un NDRC.





>Genre : Stratégie et combat tactique
>Editeur : Virgin Interactive
>Développeur : Mythos Games
>Sortie prévue : Début 2001

The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge





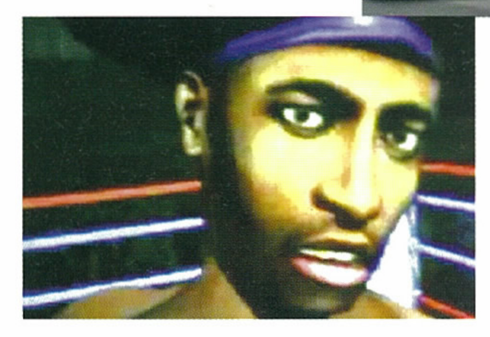


Mais bon, n'insistons pas...
Plus récemment, Mythos Games avait sorti Arcanes. Ambiance magie et médiéval-fantastique, pas dégueu non plus. Avec The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge, Mythos veut renouer avec le cocktail du premier UFO. Shplaf ! encore plein d'aliens. Des aliens belliqueux qui ont quasiment renvoyé le genre humain au musée des espèces en voie de disparition. Et du coup, le joueur se trouvera propulsé à la tête de l'Armée Terrienne de Libération, bien décidé à botter le train des envahisseurs aux yeux pédonculés, à défaut de celui des scénaristes en mal d'inspiration.
Mais alors, en quoi Dreamland peut s'avérer intéressant ? Rapport à la gestion de l'équipement, pardi. Sur la Terre ravagée, plus de pognon et de matériel. Pour s'équiper, le joueur ne pourra compter que sur les engins récupérés sur le terrain. Des F16 et autres M16 bien terriens. Mais aussi les étranges technologies extra-terrestres qu'il faudra au préalable étudier. Pour le reste, on retrouvera les composantes de UFO 1 : protection des civils, construction de bases et combats contre les aliens à l'échelon d'une escouade. On reparlera de Dreamland, forcément, la sortie étant prévue pour le début de l'année prochaine.

iansolo

Elle a tout d'une grande

Va y avoir du sang. Plein. Oubliez les combats 3dfx vs Nvidia vs ATI vs le reste du monde. Ça, ce n'était rien. À peine de quoi s'échauffer. Le truc qui va faire mal en 2001, c'est Sony vs Microsoft. Un truc d'homme. Bill Gates et sa bande ont annoncé, durant la Game Developer Conference de San Jose (Californie), l'arrivée de Microsoft sur le marché des consoles de jeux avec un produit nommé X-Box. Et quand on regarde les spécifications de la bestiole, ça rappelle fortement la tour moche qui fait du bruit que l'on utilise depuis un moment : le processeur central sera un Pentium III Intel (customisé pour l'occasion) cadencé à au moins 600 MHz, et la puce graphique un custom chip de Nvidia basé sur le NV25. Oui, 25. À 300 MHz ! Je vous rappelle que le nom de code de la GeForce (120 MHz), c'est NV10. Le NV15 arrive en mai. Le NV25, dans un peu plus d'un an, ce qui colle avec la sortie



pour l'automne 2001 de la X-Box. Le tout est épaulé par 64 Mo de RAM DDR dans une architecture unifiée : cette RAM sert pour la vidéo, le son et les programmes.
Du coup, on aura aussi droit à un disque dur de 8 Go, servant en fait de mémoire tampon. La X-Box saura aussi lire les films. La puce sonore reste un mystère : on sait juste qu'elle devrait gérer 64 voix et la 3D audio. En vrac, on trouvera aussi 4 ports joystick de type USB mais avec des connecteurs plus pratiques, un port d'extension (utilité encore inconnue) et une interface Ethernet 10/100. La connexion vidéo sera, quant à elle, capable de gérer des résolutions dépassant la HDTV. Ils sont prévoyants chez Microsoft...
Le système d'exploitation est censé être basé sur Windows 2000. D'un point de vue marketing, cela permet de dire que le tout sera stable, mais vu la taille de Win2K, même une version du noyau « light » me paraît improbable. Je les sens bien capables de faire un OS spécial pour ce projet. Quoi qu'il en soit, Microsoft mise gros sur ce coup-là. La société investit des milliards de dollars dans cette opération et compte bien stopper la PlayStation 2 sur le chemin de nos salons. Vu qu'ils veulent apparemment écouler le tout pour moins de 2 000 F, ça ne paraît pas si farfelu.



La X-Box en bref

CPU : Intel Pentium III custom (600 MHz ou plus)
Puce graphique : NV25 de Nvidia à 300 MHz (150 millions de polygones texturés annoncés)
OS : « Windows-2000-like » + DirectX8
Lecteur : DVD 4X
RAM : 64 Mo DDR 200 MHz (400 MHz en DDR) unifiée
Son : processeur sonore custom (gestion du son 3D et de 64 voix)
Divers : disque dur 8 Go, 4 ports jeux, un port d'extension, interface Ethernet, connecteur audio/vidéo, memory card de 1 Mo.
Prix : 300 $ (non confirmé)
Sortie prévue : Noël 2001

Les picotements sont caractéristiques... je pressens... je sens... je vois... un grand jeu.
Oh, je ne suis pas devin ; j'ai simplement sous les yeux une version alpha tellement avancée qu'elle suffit amplement à prendre ce genre de position. Oui, Martian Gothic fleure bon le jeu tripant qui rendra le printemps joyeux et bref. Déjà, c'est une aventure/action en 3D, un genre auquel Alone In The Dark avait donné ses lettres de noblesse, puis, bien plus tard, le fantastique Resident Evil. Dans un futur proche, tandis que la colonisation de Mars a commencé depuis quelques années, un virus ravage soudain la petite communauté, jusqu'au jour où toutes les communications sont brutalement interrompues. Un équipage de trois enquêteurs est dépêché sur place. Ces trois personnes ont pour consigne d'entrer chacun par un accès différent et surtout

>Genre : Aventure/action 3D
>Développeur : Take 2
>Éditeur : Take 2
>Sortie prévue : Non communiquée

Martian Gothic



C'est là que j'ai hurlé comme une pucelle... je vous laisse la surprise, je vous fiche mon billet que vous y passerez aussi.

Sas de décontamination... j'ai dans l'idée que ça ne va pas servir à grand-chose.

de ne jamais se croiser pour éviter tout risque de contamination. Chaque enquêteur a sa spécialité : l'un est un crac en informatique, l'autre est chimiste, et le dernier mécano. En appuyant simplement sur la touche Tab, on navigue de personnage en personnage. L'interface est d'ailleurs d'une simplicité déconcertante (ce qui laisse présager d'un éventuel portage sur console). Tout le principe du jeu consistera donc à faire collaborer ces trois héros pour résoudre les énigmes qui bloqueront votre avancée... un principe ludique que j'affectionne beaucoup également, et qui a été bien délaissé depuis le vénérable Lost Vikings. Ce que j'ai vu jusqu'à présent de Martian Gothic m'a excité comme une puce ; j'ai tellement marché, j'ai même sursauté comme un gamin. L'ambiance, épaisse se situe à mi-chemin entre Resident Evil et Half-Life... mmm... joli croisement. J'ai hâte de m'occuper de leur petit.

pomme de terre

Le PC qui a du PUNCH !

15 990F TTC
Prix public conseillé

CONTINENTAL EDISON

THALIUM Serie



- **Processeur Intel® Pentium® III à 733 Mhz**
- **3D Prophet™ GeForce256™ S.E, 32Mo**
- **Sound Blaster Live! Player 1024**
- **DVD rom & Graveur CDR-CDRW**

Modèle présenté : THALIUM W-7312

SYSTEME : Processeur **Intel® Pentium® III à 733 Mhz.**
Mémoire SDRAM 64 Mo. Disque dur 10 Go. Lecteur de disquettes.
Souris Microsoft® avec molette à défilement.
Clavier Microsoft® "Internet Keyboard".
AFFICHAGE : Carte vidéo **32 Mo, 3D Prophet™** Chipset GeForce 256™ S.E - Ecran: **17"**.
MULTIMEDIA : **Lecteur DVD - ROM 10 x - Graveur CD-RW**
Carte son **Sound Blaster Live! Player 1024.**
2 haut - parleurs Creative Labs: Cambridge SoundWorks.
Modem 56 600 Bauds, K56Flex, V90.
LOGICIELS : Système d'exploitation : Windows 98 SE
Microsoft : **Works® Suite 2000 :**
Word® 2000 - Works® 2000 - Picture It ! 2000 - Money 2000 - Atlas Encarta 2000 - Autoroute Express 2000 - Publisher 2000 - Midtown Madness
Jeu d'aventure **"L'Amerzone"** de Benoit SOKAL - l'**encyclopédie Hachette 2000** en DVD.
Antivirus "Panda" avec mise à jour offerte pendant 1 an.
Logiciels de lecture DVD, de gravure, et de communication (fax, minitel,...)
SERVICE : Garantie 1 an avec assistance téléphonique et maintenance sur site.

CONTINENTAL EDISON
Une autre façon de voyager

En vente dans les magasins AUCHAN

Pour plus d'informations sur nos produits contactez le : **0 826 808 809** *(0,99 F TTC mn)*
E-mail : cedison.distribution@cofidur.fr
Nos produits sont assemblés en **France**





Un peu bizarre, cette news sur le nouveau jeu de Formule 1 de Lankhor. Alors que ce dernier sera théoriquement dans les étals au moment même où vous lirez ces lignes, il nous a malheureusement été impossible de réaliser le test dans ce numéro. Effectivement, devant l'impossibilité d'obtenir une version testable, et ce malgré le faible délai existant entre notre bouclage et la sortie du jeu

>Genre : Simulation de F1
>Éditeur : Video System
>Développeur : Lankhor
>Sortie prévue : Mars 2000

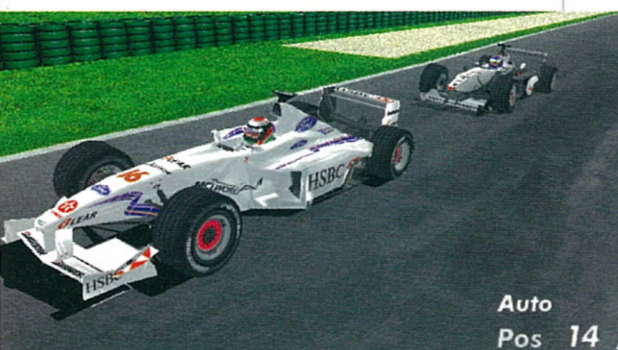
F1 World Grand Prix





en magasin, nous avons préféré nous en tenir à cette succincte forme d'information. Nous ne donnerons donc aucun avis aujourd'hui, et vous invitons une fois de plus à attendre le test avant de vous précipiter chez votre revendeur. Ne voyez là aucune volonté de vous faire passer un message négatif quant à l'éventuelle valeur de ce jeu. Il s'agit simplement d'une question de principe, en ces temps où de plus en plus d'éditeurs cèdent à la tentation de vendre leurs jeux sans que la presse spécialisée n'ait pu donner son avis. Pour finir, certains d'entre vous auront sans doute remarqué la présence de photos de F1 World Grand Prix (d'Eidos) dans l'article sur Grand Prix 3 (de Microprose). Il s'agit d'une bête erreur de maquette, et nous présentons nos excuses respectives aux développeurs incriminés dans ce cafouillage. Mea culpa, donc.

Fishbone







> Genre : Simulation d'hélicoptère de combat
> Développeur : Microprose
> Editeur : Microprose
> Sortie prévue : Fin Avril 2000



GunShip

Il y a des machines de guerre que la réputation précède sauvagement. Tenez, l'AH-64 Apache par exemple. Il a été conçu dans les années 70 pour faire face à une invasion massive de tanks soviétiques en Allemagne de l'Ouest, à l'époque où elle s'appelait RFA. Cet appareil d'une vingtaine de tonnes s'est largement illustré pendant la guerre de le Golfe, mais aussi pendant la campagne de Bosnie, où il a brillé tant par son inutilité que par le nombre d'accidents mortels survenus durant ces non-opérations. À la base, cet engin, comme toutes les autres machines du genre, est conçu pour appuyer le fantassin et le blindé lorsqu'ils se promènent gentiment à travers champs pour chasser Irakiens, Serbes ou autres, selon les intérêts du moment. Ceci dit, grâce à sa mobilité, l'hélicoptère permet de faire des tours de reconnaissance à basse altitude, ce qui n'est pas négligeable lorsqu'on a besoin de régler un tir d'artillerie. Tout ça pour dire que ce plaisant concept a été adopté par plein d'autres pays, et qu'il existe maintenant une foule d'engins de la sorte à travers le monde. D'ici la fin du mois d'avril, Microprose nous proposera ce Gunship, un simulateur dans lequel on pourra piloter trois modèles différents d'hélicoptères de combat.

Ainsi, on prendra les commandes d'un Apache, classique ou Longbow, d'un Havoc Mi-28 russe, ou encore de l'Eurocoptère Tigre. Sont prévus une bonne centaine d'unités terrestres, renforts aériens, créations de missions quand les premières ne suffiront plus, et autres astuces de l'I.A. permettant de gérer différemment les forces en présence selon leur appartenance aux blocs de l'Ouest ou de l'Est. L'originalité principale du jeu permettra à 2 joueurs en réseau de prendre les places respectives de pilote et de canonnier dans la même machine. Bien que le jeu ne prévoie pour l'instant qu'un mode réseau pour 4 joueurs, il annonce des batailles multijoueur de plus grande envergure, puisque couplé au futur jeu M1 Tank Platoon, annoncé chez le même éditeur : il sera possible de participer aux conflits, aux commandes d'un hélicoptère ou d'un tank. Le concept rappelle celui, jamais développé finalement, de A10 Cuba d'Activision et son Global Battle Environement. On aura donc droit à de véritables simulations de batailles rangées, et ce à travers le maximum de vecteurs d'attaque qu'une guerre moderne est capable d'aligner. Ça sent bon la tactique de groupe, et les ordres stupides !

Pete Boule

La modélisation des forces en présence semble très fidèle aux engins existants.



On aura la possibilité de détruire une bonne centaine d'unités terrestres différentes.



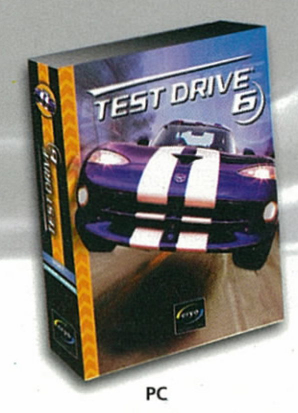
Les renforts aériens seront présents.

TEST DRIVE 6

LE MÉCHANT JEU DE VOITURES



OUVREZ BIEN LES YEUX ET CRAMPONNEZ-VOUS AU VOLANT,
VOUS ÊTES SUR LE POINT D'AVOIR VOTRE PLUS EXTRÊME EXPÉRIENCE DE CONDUITE.



PC



Game Boy



PSX

A bord de voitures de rêve, vous êtes lancé à fond dans les rues des plus grandes villes.
Lâchez-vous, tout est permis mais évitez les inconscients qui voudraient partager la route avec vous.
Prévenez les piétons, vous n'êtes pas prêt d'approcher votre pied de la pédale de frein !

Plus de 20 circuits (ville ou piste) - 40 voitures - 4 modes de jeu (dont le mode poursuite) - des décors destructibles et des sauts pur arcade pour des sensations maximales.











*Nintendo (R) et ...

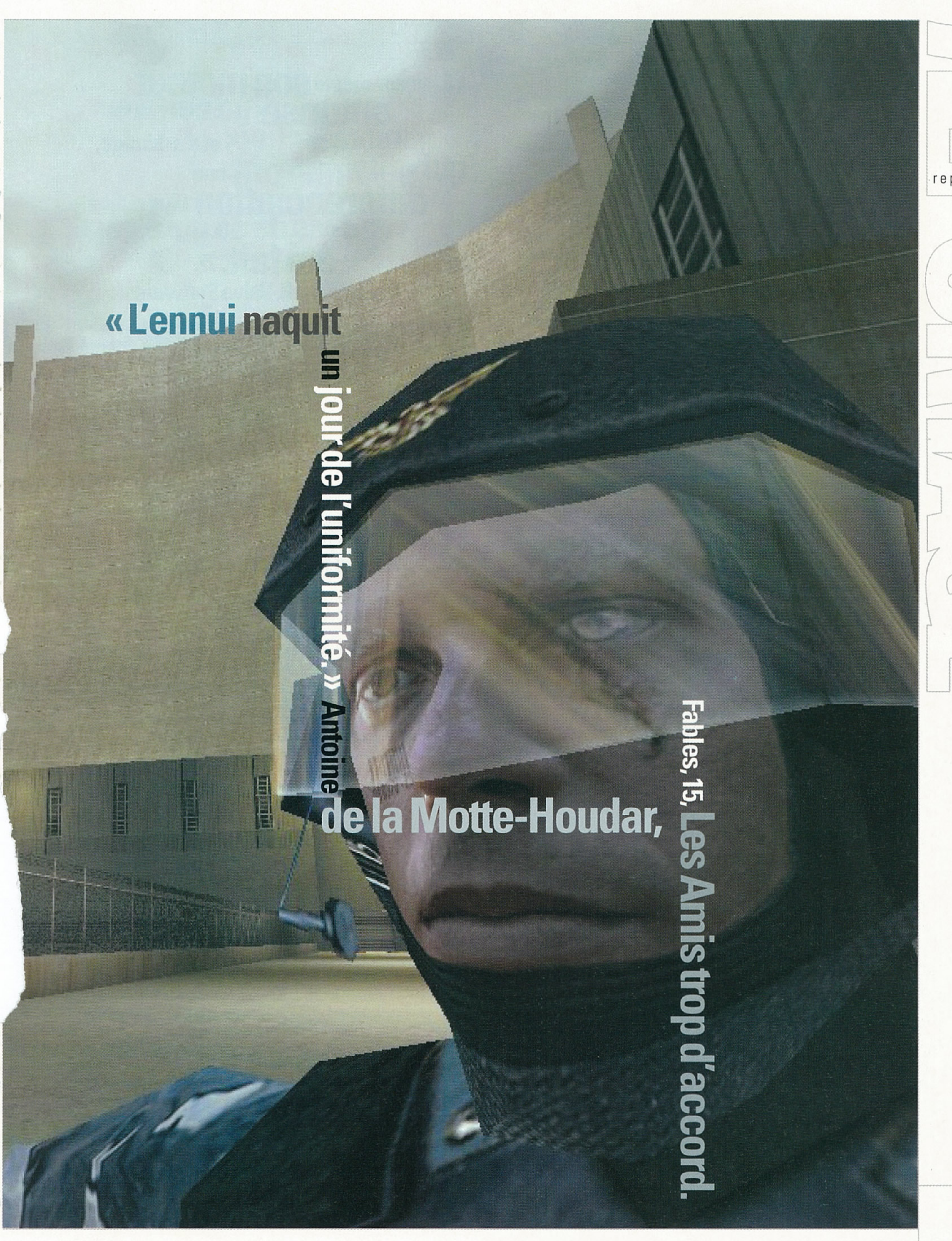
www.cryo-interactive.com

CLOnes tristes

Les moteurs de Quake, Unreal et LithTech vont-ils tuer la créativité ?

Sin, Kingpin, La Roue du Temps, Soldiers of Fortune, Klingon Honor Guard... Tous issus des moteurs de Quake II et Unreal, on ne peut pas dire que ces jeux marquent les esprits. Et pourtant, ce n'est pas fini, car une nouvelle génération de clones débarque, vitaminés à coup de Quake III et autres Unreal Tournament. Les jeux vont-ils finir par tous sortir de la même chaîne de fabrication ? Pendant qu'Ackboo et Ivan Le Fou échangeaient des réflexions de haute volée (« Sinon, toi, ça va ? »), Wanda a recueilli l'avis des développeurs eux-mêmes.

par Ackboo, Wanda et Ivan Le Fou



Clones tristes

Clones tristes

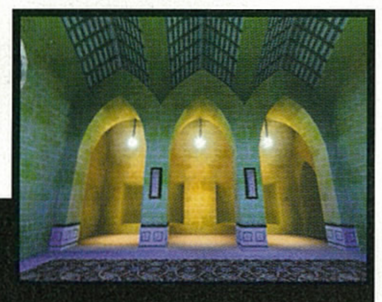
50 000 dollars, c'est le prix de la licence du moteur LithTech actuellement vendu par Monolith. C'est beaucoup pour ce qui n'est en fin de compte qu'une sorte de fonction chargée de faire passer une grosse matrice en trois dimensions d'un état à un autre le plus rapidement possible. Mais en comparaison du coût du développement d'un moteur 3D totalement nouveau, c'est sûrement peu. Parce que ça coûte cher, un nouveau moteur. Ça coûte de l'argent, puisqu'il faut payer les programmeurs qui travaillent dessus (et dont les prétentions salariales sont en général élevées) et ça coûte du temps (il faut souvent compter plus d'une année). Alors le business du moteur 3D est en train d'exploser. Les vendeurs rentabilisent le travail qu'ils ont effectué sur un jeu, tandis que les acheteurs s'économisent des mois de développement, et lorsqu'ils utilisent un moteur qui a déjà servi pour un titre connu, gagne un argument marketing de poids. Principalement trois boîtes se partagent ce juteux marché. ID Software tout d'abord, avec le dernier moteur mis au point par John Carmack, utilisé dans Quake 3. Certaines mauvaises langues n'hésitent d'ailleurs pas à dire que ce jeu n'est en fait qu'un spot publicitaire pour son moteur. Epic ensuite, qui licencie le moteur de Unreal Tournament, développé par Tim Sweeney. Enfin, Monolith, avec son LithTech 3D Engine. Ces trois boîtes se livrent une guerre commerciale sans merci. Dernier coup de poignard dans le dos en date : Epic, qui a persuadé 3D Realms d'abandonner le moteur de Quake 3 pour développer Duke Nukem Forever, au profit du moteur de UT, et Monolith, qui multiplie les déclarations incendiaires sur la qualité du support technique que fournissent leurs concurrents aux acheteurs de licences.

Pour l'instant, aucun moteur ne semble prendre le pas sur les autres. Que ce soit pour ID, pour Epic ou pour Monolith, les ventes marchent très bien, les brouzoufs coulent à flot. Vous trouverez un petit récapitulatif (non exhaustif) des jeux en préparation avec un de ces moteurs dans le tableau page 49.

« Bâtir soi-même son moteur autorise un certain nombre de choix et d'arbitrage, qui permettront une différenciation plus radicale vis-à-vis de ce qui a déjà été fait. »
Gabe Newell, Valve Software









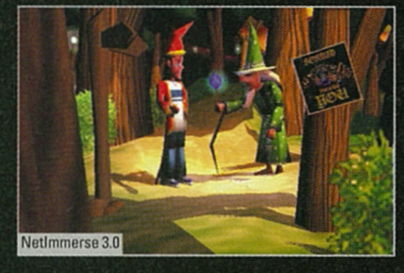
Le moteur 3D de Quake 3, la licence de Star Strek : Elite Force de Raven Software semble calibré pour obtenir un beau succès commercial.

Les Outsiders

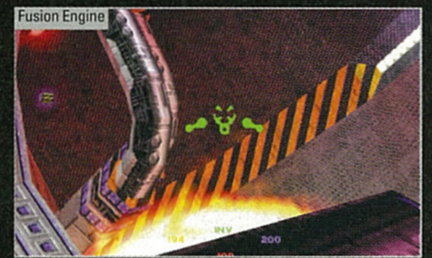
En plus des ténors ID, Epic et Monolith, d'autres studios de développement commencent à s'intéresser de près au marché du moteur 3D. Infogrames tout d'abord, a récemment annoncé que la licence du moteur de Slave Zero, l'Ecstasy Engine, était à vendre. Ce moteur a la particularité de très bien gérer le bump mapping. Autre moteur disponible, le Fusion Engine de Outrage, qui a servi pour le très beau mais très chiant Descent 3. Le Netimmerse 3.0 (Prince of Persia 3D utilisait une version antérieure de ce moteur) vient lui tout juste de sortir ; il sait à peu près tout faire, y compris les surfaces courbes, et peut-être utilisé pour développer sur PC, PS2 ou Mac. Signalons l'existence de moteurs 3D gratuits : le Crystal Space (crystal.linuxgames.com), développé sous Linux, mais qui est utilisable sur n'importe quelle autre plate-forme (Win, Mac, BE, OS/2...), et le moteur 3D de FlightGear (www.flightgear.com), un simulateur de vol en GPL sur Unix et Windows. Enfin, Origin a récemment annoncé que le moteur 3D qui a servi pour le magnifique et lent Ultima 9 serait bientôt mis dans le domaine public. Bientôt, ça veut dire quand ils en auront un beaucoup plus puissant sous la main.



Flight Gear



NetImmerse 3.0



Fusion Engine

Demain, on fragge gratis

Alors tout ça c'est bien beau, ça fait plein d'argent dans les poches de ID, Epic et Monolith. Mais quel va être l'effet de cette nouvelle pratique de l'industrie du jeu pour nous, les joueurs ? Hmm ?

Si on se laisse aller à un peu de naïveté et d'optimisme, on peut espérer que les créateurs de jeux, affranchis des problèmes techniques inhérents au développement d'un moteur 3D, vont pouvoir consacrer tout leur temps à peaufiner et perfectionner le design et le gameplay de leurs titres. Peut-être même le scénario, en étant très naïf. Marc Dochterman de Ritual Entertainement (Sin, FAKK2) résume cet avantage ainsi : « En achetant des licences technologiques pour chacun de nos trois derniers jeux, nous avons pu améliorer des éléments comme l'I.A., l'interactivité et les effets spéciaux. Si nous avions dû créer notre technologie de A à Z, il est peu probable que nous aurions pu faire autant d'efforts dans ce domaine ». Ed Fries, le grand manitou du jeu chez Microsoft, est aussi de cet avis : « En achetant un moteur, l'équipe peut se concentrer sur les aspects innovants du jeu plutôt que sur sa technologie. » Second avantage, les boîtes de développement qui licencient leur moteur 3D investissent beaucoup plus de temps et d'argent dans ce domaine que ne peuvent le faire les autres compagnies. « Au fur et à mesure



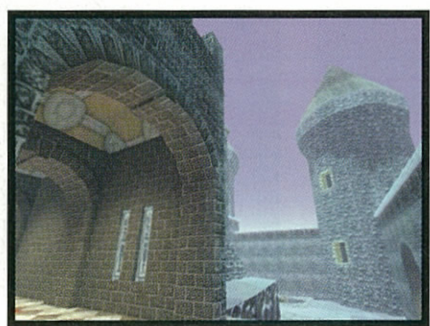
que la technologie devient de plus en plus complexe, les sociétés se spécialisent. Ce n'est plus rentable de tout faire soi-même. Les boîtes spécialisées comme ID, Epic ou Monolith produisent des moteurs 3D ahurissants, poussant dans leurs derniers retranchements les capacités graphiques des PC », explique Peter Grant de Barking Dog Studios (Counterstrike, Homeword : cataclysm). Si des moyens considérables sont investis pour la création ou l'amélioration des moteurs 3D, c'est la garantie pour les joueurs d'avoir des jeux toujours plus performants d'un point de vue technique et moins buggés. Enfin, l'achat de la licence d'un moteur 3D, même si elle coûte quelques centaines de milliers de dollars, permet pour les développeurs de réaliser des économies de temps et, par extension, d'argent. Selon Harvey Smith, designer sur Deux Ex (qui utilise le moteur de Unreal Tournament), « acheter un moteur 3D fait gagner du temps : cela permet aux designers, aux graphistes et aux programmeurs de travailler sur le jeu d'emblée, au lieu de devoir attendre des mois ou même des années qu'un moteur ou une architecture de base soit programmée ». Les jeux devraient donc sortir plus rapidement et coûter moins cher. Enfin, moins cher à produire.

Valable à court terme

Les jeux seront peut-être moins chers à développer, moins longs à sortir, mais ils risquent aussi d'être moins bons à jouer. Pour l'instant, aucun jeu utilisant un moteur sous licence ne s'est avéré très intéressant. Même le cas d'Half-Life, qui semble à première vue être l'exemple parfait de l'utilisation réussie de moteur déjà existant (celui de Quake), est extrêmement trompeur. D'une part, les développeurs ont convenu qu'au bout du compte, ils avaient pratiquement tout refait du moteur, et qu'il subsistait moins de 30 % du code original. D'autre part, on ne peut pas dire qu'Half-Life soit un exemple idéal de temps gagné en achetant un moteur...

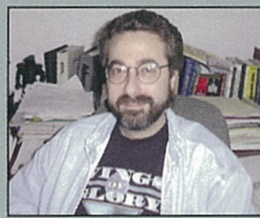
Valve est peut-être un cas un peu extrême, mais il est apparemment courant que les programmeurs soient amenés à réécrire 50 % ou plus du moteur soi-disant clé en main. Or, modifier un moteur existant est quelque chose de délicat : non seulement les programmeurs seront moins à l'aise face à un code qu'ils n'ont pas pondu eux-mêmes, mais en plus, ils héritent des bugs créés par d'autres et donc plus difficiles à cerner. Pourquoi se donner tant de peine ? Parce qu'un « moteur arrive avec ses contraintes et ses limitations. En général, d'ailleurs, plus il est performant en termes techniques brutes, moins il est polyvalent (et donc propose un cadre d'utilisation serré et moins créatif a priori) », nous explique Guillaume Lepennec, directeur de la création chez Kalisto (auteur de Dark Earth). Du coup, la logique économique est moins évidente : s'il faut réécrire tout ou





« Nous sommes encore **dans l'ère technologique,** et les jeux qui présentent les percées techniques **les plus impressionnantes** (Outcast, Quake 3, Halo) sont assurés d'être des best-sellers. »
Graeme Devine, ID Software

Pour



Warren Spector, chef de projet sur Deux Ex (Ion Storm)

« Nous avons acheté la licence du moteur d'Unreal pour créer Deus Ex, justement parce que nous pensions qu'il nous permettrait de nous concentrer sur la création du jeu, plutôt que sur la création d'un moteur de jeu. Pour l'essentiel, c'est exactement ce qui s'est produit. Les outils de développement d'Unreal sont très performants et nous avons pu ajouter les caractéristiques dont nous avions besoin sans trop d'embrouilles.

Le seul aspect négatif que nous avons rencontré est un aspect commun à toutes les situations de licence : ce n'est pas notre programme donc nous ne le comprenons pas aussi bien qu'un programme que nous aurions fait nous-mêmes. Et cela nous force parfois à nous restreindre un peu. Une fois de temps en temps, nous nous disons « ce serait bien de faire ça », mais faisons marche arrière parce que cela implique de tripatouiller des morceaux du moteur d'Unreal que nous ne tenons pas du tout à tripatouiller. »

Pour



Erin Daly, designer principal sur Homeworld (Relic)

« Si le moteur choisi permet le type fondamental de gameplay que vous voulez obtenir, alors je pense qu'acheter une licence peut améliorer grandement la créativité. D'ordinaire, les jeux sont créés à partir de rien. Les programmeurs doivent bâtir les «fondations» qui permettront d'asseoir le jeu avant d'ajouter les caractéristiques qui le différencieront des autres jeux du même genre. L'avantage pour la créativité intervient si l'achat d'un moteur de jeu élimine la partie «construction des fondations» du développement et laisse l'équipe se concentrer entièrement sur l'ajout de caractéristiques rendant le jeu unique. Parce que l'équipe dispose de plus de temps alloué à la partie «caractéristiques» plutôt qu'à la partie «fondation», elle peut se révéler plus innovante dans son travail. D'un autre côté, si le moteur n'est pas adapté au type de jeu que les développeurs veulent créer, le gain d'efficacité sera faible ou même nul. »


Contrairement à ses concurrents, le LithTech Engine 2.0 est capable d'afficher sans problème des environnements extérieurs de grande taille.

« J'ai déjà passé beaucoup de temps à faire des moteurs et j'aimerais bien avoir plus de temps pour faire les jeux eux-mêmes. »
Tim Cain, Troika Games

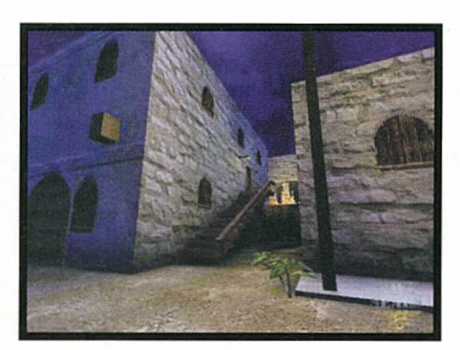
partie du programme acheté à prix d'or, où est le temps gagné ? D'autant plus qu'une boîte de développement ne raisonne pas sur un seul projet : créer un moteur constitue un investissement en technologie et en savoir-faire destiné à être partagé par plusieurs projets (par exemple, chez Activision, Heavy Gear 2 et Interstate'82 utilisent le même moteur propriétaire : le Darkside Engine). Dans ces conditions, acheter un moteur extérieur est une vision à très court terme, puisqu'il faudra payer à nouveau pour le jeu suivant.

100 jeux, un seul gameplay

Après tout, les histoires de gros sous, c'est le problème des développeurs et de leurs éditeurs. Mais ce qui peut inquiéter les joueurs, c'est l'uniformisation qui résulte de ce bizness de moteurs 3D : du point de vue ludique, il y a entre Kingpin et Quake II plus de points communs que de différences. Alors pourquoi est-ce que tous ces gens ne profitent pas de ces magnifiques moteurs pour nous faire des jeux originaux ? Doug Church, le directeur du département Recherche & Développement de Looking Glass (et auteur des Ultima Underworld), nous a donné l'explication : « Le plus gros problème d'une licence, c'est qu'on hérite des options de jeu non-explicites du moteur, qu'on prend des décisions parce qu'elles sont «incluses dans le moteur». Ainsi, alors que vous vouliez utiliser le moteur 3D d'un shoot pour faire un jeu beaucoup plus riche, vous vous retrouvez avec le gameplay d'un shoot 3D parce que la plupart des éléments du moteur ont été en fait créés avec ce genre de gameplay en tête : pas explicitement, mais implicitement ». Un moteur de jeu n'est donc pas neutre, ce n'est pas une brique qu'on peut utiliser et tailler à sa guise : « Il faut se plier aux limitations du moteur acheté. Si vous vouliez un niveau avec une architecture organique et que votre moteur ne gère pas les surfaces courbes, tant pis pour vous » (Tim Cain, programmeur d'Arcanum et cofondateur de Troïka). Autrement dit, créer un jeu implique le plus souvent de définir ce que doit pouvoir faire un moteur : si le moteur est préexistant, et qu'on ne veut pas refaire le jeu pour lequel il a été conçu, c'est une contrainte supplémentaire, pas une liberté. Brett Johnson, designer de Dungeon Siege chez Gas Powered Games et ancien de Half-Life, ne dit pas autre chose : « Une des choses que j'apprécie réellement dans le fait de développer soi-même sa technologie, c'est qu'on est sûr de pouvoir faire



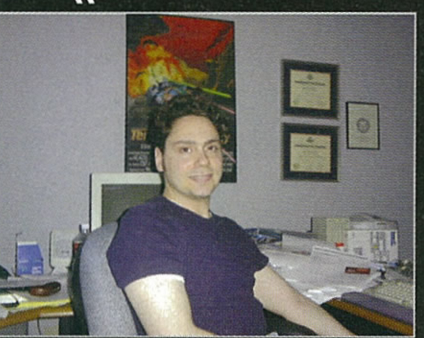
Duke Nukem utilisera finalement le moteur de Unreal Tournament, et ça promet de bien tuer la gueule.






Contre

« À chaque fois que nous avons eu besoin d'une technologie, nous l'avons inventée plutôt que de l'acheter, et ceci pour plusieurs raisons :


Mark Randel est le PDG et programmeur principal de Terminal Reality (Nocturne, Fly, etc.)

1. Le coût. C'est généralement moins cher de réinventer la roue vous-même plutôt que d'en acheter la licence. Les licences de Quake ou Unreal coûtent des montagnes d'argent. Même s'il faut plusieurs personnes sur une année pour programmer un moteur, c'est malgré tout moins cher que d'acheter celui de Quake ou d'Unreal.
2. La personnalisation. Les moteurs sur le marché font à peu près ce qu'on veut, mais à peu près seulement, jamais exactement ce dont on a besoin. De nombreuses technologies à vendre en font beaucoup trop ou bien trop peu. Dans plus d'un contrat de licence, j'ai entendu parler de la réécriture de plus de 60 % du code.
3. La sensation de déjà-vu. Si vous utilisez le moteur d'Unreal, votre jeu va ressembler... au moteur d'Unreal. C'est à la fois bon et mauvais. Bon, parce que votre jeu va ressembler à un truc connu, et donc être facile d'accès. Mauvais, parce que votre jeu va ressembler... à un truc connu.
4. La vitesse d'exécution. Créer un programme en ajoutant des couches successives les unes sur les autres ne donne généralement pas la meilleure vitesse d'animation au final. »



Ritual a choisi le moteur de Quake 3 pour développer FAKK 2.

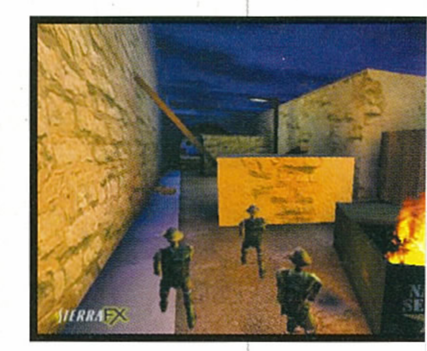
Contre



Nick Bruty, co-fondateur et artiste principal de Planet Moon (Giants)

« Quake et Unreal ne sont pas représentatifs de ce qu'on peut réellement créer avec ces moteurs : ce sont des jeux extrêmement conservateurs, qui ne prennent aucun risque. Entre des mains imaginatives, ils pourraient se révéler très vivants. Mais... La créativité a besoin d'être nourrie, et si un designer ou un graphiste est obligé d'utiliser le même moteur (avec les mêmes contraintes) pour une série de jeux, alors l'inspiration risque de s'assécher. Cela devient tout simplement très emmerdant. Je me demande quel plaisir on a à travailler sur Quake III. »





exactement ce que l'on veut. On a l'avantage de tailler l'ensemble précisément à notre mesure, ce qui est particulièrement intéressant quand vous voulez faire des trucs qu'aucun moteur ne faisait jusque-là. Il n'y a rien de mieux que d'aller au boulot chaque jour en se disant : j'ai hâte que les autres voient ça ! ». Contrairement à ce que prétendent les marchands de technologie, quand un moteur est fait pour permettre de chouettes armes avec tout plein de beaux effets, on aura du mal à en faire un jeu de rôles riche et subtil. Les moteurs 3D vont surtout créer ce pour quoi ils sont faits : des shoot 3D. Soit une toute petite partie des jeux possibles sur un PC, et pas forcément la plus intéressante.

« Dépendre du programme de quelqu'un d'autre amène beaucoup d'incertitudes dans un processus de développement. Vous héritez également des bugs de l'autre. »
Brett Sperry, Westwood.

Vive les pièces détachées !

Mais il y a une évolution plus intéressante que les licences de moteurs : ce sont les licences d'éléments plus spécialisés comme les moteurs physiques, les interfaces son ou périphériques. Ils sont de plus en plus nombreux à faire ce choix, comme le détaille Jorg Neumann (producteur associé chez Digital Anvil) : « Loose Canon, le jeu que je développe, a acheté la licence d'un excellent moteur physique (de la société allemande Ipion). Ils ont investi 10 années/homme dans le développement de leur modèle, et il aurait été très difficile d'égaler la qualité de leur moteur avec un travail interne à Digital Anvil. Nous avons également fait appel à un programmeur free-lance pour notre système d'éclairage (John van der Burg, qui a également aidé Peter Molyneux pour le système de particules de Black & White). Le dernier morceau de technologie que nous comptons acquérir est le système de gestion du son de Rad Game Tool. Tout le reste a été développé par notre équipe ». En fait, il explique que cela permet à une équipe de gagner du temps sur des aspects soit très spécialisés (moteur physique ou gestion des lumières), soit simples mais très longs à développer (la gestion du son). C'est peut-être cela qui amènera des p'tits gars plein d'idées mais qui ne sont pas des brutes en programmation de DirectX, à pouvoir nous faire des jeux incroyables. ■□□

Demain quel moteur pour quel jeu ?

JEU	GENRE	DÉVELOPPEUR	SORTIE	MOTEUR
Elite Force	FPS sauce Star Strek	Raven	très bientôt	ID (Q3)
Wolfenstein 2000	FPS	Gray Matters Studios	2001	ID (Q3)
The World is not Enough	FPS avec James Bond	Electronic Arts	octobre 2000	ID (Q3)
Alice	Shoot 3e personne	American McGee	fin 2000	ID (Q3)
Anachronox	RG/Action	Ion Storm	fin 2000	ID (Q2)
FAKK 2	Shoot 3e personne	Ritual	très bientôt	ID (Q3)
Deus Ex	Shoot/Aventure	Ion Storm	?	Epic (Unreal)
Xcom Alliance	FPS	Microprose	?	Epic (UT)
Navy Seals	Rogue Spear-like	Sierra	?	Epic (UT)
Odysée d'Abe 2	top-secret	Oddworld	?	Epic (UT)
?	RPG	Gold Creek	?	Epic (UT)
Duke Nukem Forever	FPS	3D Realms	?	Epic (UT)
Might and Magic 8	M&M-like	3DO	?	LithTech
Daïkatana	FPS	Ion Storm	Ah ah ah	ID (Q2)
?	3D Puzzle/Stratégie	Magic Lantern	?	LithTech
?	RPG	Black Isles Studios	?	LithTech

Quelques questions à Mats Grahm

Mats Grahm est diplômé en Object Oriented Framework pour le rendering 3D. Déjà, ça en jette pas mal. Mais il est surtout le programmeur 3D de Ground Control, un RTS prévu pour juin 2000 qui s'annonce particulièrement impressionnant au niveau technique (le RTS, pas juin 2000). Du coup, on s'est dit que l'avis d'un développeur de ce calibre sur l'impact des nouveaux moteurs 3D dans le monde du jeu vidéo pouvait être plutôt intéressant. Et effectivement, Mats Grahms à des choses à dire.



Joystick : Quel est votre opinion à propos du business des licences de moteurs 3D ? Pensez-vous que c'est une bonne chose pour l'industrie du jeu vidéo ? Et pour les joueurs ?

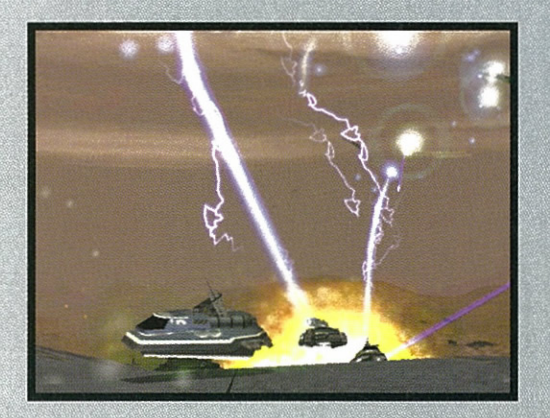
Mats Grahm : Comme pour toute chose, il y a le pour et le contre. Vu le prix des licences, un développeur n'économisera pas forcément de l'argent en achetant un moteur 3D, mais il aura moins d'efforts à faire et pourra mettre son jeu sur le marché plus vite. Par contre, sur certains projets, le moteur 3D a changé plusieurs fois en cours de route, et dans ce cas, le choix d'acheter un moteur 3D a plutôt retardé la sortie du jeu (NDR : c'est le cas de Duke Nukem Forever, commencé avec le moteur de Q2, mais qui utilisera finalement le moteur de UT). Les joueurs peuvent bénéficier de produits plus stables et mieux testés, mais je pense qu'ils sont plutôt concernés par les mauvais côtés de cette pratique : les jeux qui utilisent le même moteur 3D sont souvent trop ressemblants. Ce n'est pas toujours le cas : il y a des exemples (comme Half-Life qui utilise le moteur de Quake 1) où les innovations en matière de gameplay ont permis de créer un jeu à l'aspect totalement nouveau, bien qu'ils utilisent un moteur 3D déjà existant. Toutefois, même si le gameplay et l'environnement sont originaux et créatifs, les jeux utilisant le même moteur risquent toujours de beaucoup se ressembler.
Mais d'après moi, ce n'est pas un défaut inhérent à la réutilisation des moteurs. Le problème est que les moteurs 3D vendus actuellement sont des gros blocs monolithiques de code, difficiles à comprendre et difficiles à modifier. Ces trucs se foutent à tel point de la programmation orientée, objet ou des méthodes modernes de développement, qu'on les croirait issus des années 70.



Si vous n'êtes pas capable de trouver les bonnes personnes pour faire le boulot, acheter un moteur 3D déjà existant peut être la solution la plus raisonnable.



Unité ultra-détaillée, champ de bataille gigantesque, le tout agrémenté des derniers effets 3D à la mode, le moteur de Mats Grahm s'annonce définitivement comme une grosse claque.



Pourquoi avez-vous décidé de créer votre propre moteur 3D plutôt que d'en acheter un déjà existant ? Combien de temps le développement du moteur 3D de Ground Control vous a-t-il demandé ?

Tout d'abord, Martin Walfisz, le patron et fondateur de Massive, a eu de très grandes ambitions dès le début. Il voulait tout de suite que nous puissions jouer dans la cour des grands. Et il s'est débrouillé pour trouver les bonnes personnes, peut-être pas les plus expérimentées, mais avec le talent et les compétences suffisantes pour créer une base technologique au jeu. Comme le moteur 3D, tous les éléments du jeu sont « faits maison », que ce soit le son, le moteur réseau, l'I.A., etc. Toutefois, si vous n'êtes pas capable de trouver les bonnes personnes pour faire le boulot, acheter un moteur 3D déjà existant peut être la solution la plus raisonnable. Bien sûr, nous avons regardé les autres moteurs 3D avant de décider de développer le nôtre. Au-delà du coût élevé des licences, trois facteurs nous ont dissuadés d'acheter une licence. Tout d'abord, les moteurs qui étaient disponibles

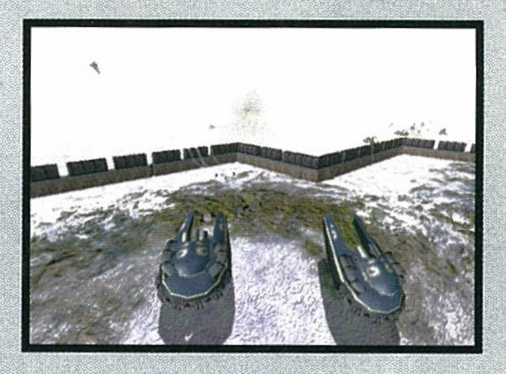
lorsque nous avons commencé à développer le jeu, en 97-98, étaient peu nombreux et pas vraiment excitants. Nous avons pensé que nous pouvions obtenir de meilleurs résultats par nous-mêmes. Ensuite, la plupart d'entre eux ne géraient pas l'accélération 3D hardware, et nous étions persuadés qu'il fallait tirer parti du matériel qui serait disponible à la sortie du jeu. Enfin, tous les moteurs n'étaient que des simulateurs de donjons. Ils géraient les BSP, les portails et autres techniques pour recréer efficacement des environnements intérieurs, mais n'avaient pas les capacités pour afficher de vastes champs de bataille en extérieur. Or, les missions de Ground Control se déroulent sur des cartes de 40 kilomètres de côté.

Les moteurs 3D actuels semblent avoir été écrits dans les années 70, une époque où personne ne connaissait la programmation orienté objet ou les méthodes modernes de développement.

Le moteur 3D a-t-il un impact important sur les aspects non techniques du jeu ? Par exemple, est-il facile pour les programmeurs de développer un jeu de rôle ou un jeu de stratégie avec un moteur 3D conçu à l'origine pour un shoot à la première personne ?
Avec les moteurs actuels, je dirais qu'il est très dur de s'éloigner de ce qu'a prévu le créateur du moteur. Évidemment, si vous avez accès au code source, il est théoriquement possible de tout changer, mais vous finiriez par réécrire entièrement le moteur. En fin de compte, vous n'auriez pas acheté un produit de développement, mais plutôt un tutorial très cher sur la programmation 3D ! Je pense que cela pourrait changer dans le futur, si les programmeurs essayaient de construire des moteurs flexibles plutôt que des gros morceaux monolithiques de code. Le moteur 3D que nous avons développé pour Ground Control est un essai dans cette direction. Il est organisé en classes et en composants que les autres programmeurs peuvent utiliser séparément. Pratiquement tous les éléments de notre moteur peuvent être remplacés avec du code écrit par quelqu'un d'autre.

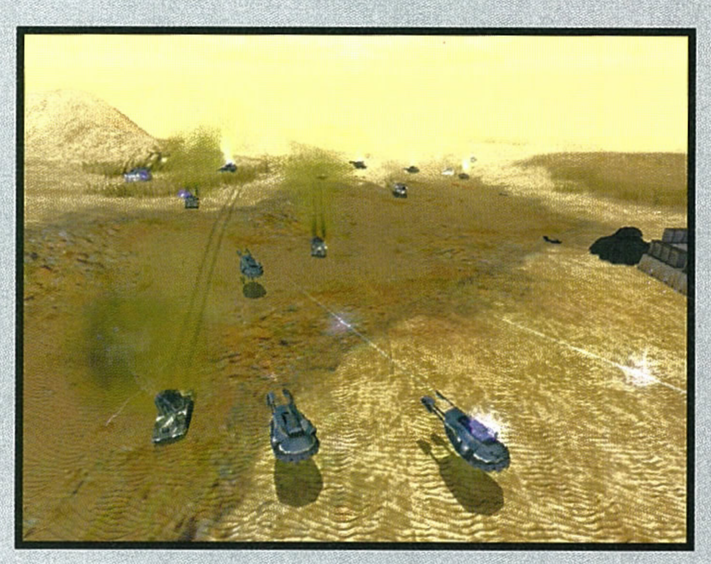


À l'origine conçu pour un jeu de stratégie temps réel en 3D, le moteur de Ground Control devrait aussi être utilisé pour créer un jeu de shoot à la première personne.





Serait-il possible, d'après vous, que dans le futur, tous les jeux créés utilisent des moteurs 3D vendus par deux ou trois sociétés spécialisées ?
Non. Il y aura sûrement toujours de bons moteurs 3D qui continueront à être licenciés, pour être utilisés dans différents jeux. Mais le moteur commercial le plus performant coûtera certainement très cher. Il y aura toujours de la compétition venue d'en dessous. Notamment parce qu'il y a des milliers de passionnés travaillant sur des projets non commerciaux, dont certains seront de grande qualité. Et il y aura toujours des compagnies comme Massive qui décideront de créer leur propre moteur pour répondre à des besoins spécifiques. Parfois, un moteur créé pour cette raison peut être réutilisé facilement et licencié, c'est pour ça que je pense qu'il y aura toujours un grand nombre d'acteurs sur le marché des moteurs 3D. La seule chose qui pourrait devenir un standard, de fait, serait un projet de qualité venu de la communauté Open Source. Une sorte de Linux des moteurs 3D. Cela permettrait aux petits studios d'entrer en compétition avec les ténors de l'industrie. Une fois la stabilité garantie, un moteur de ce type pourrait être adopté par les grosses compagnies de développement. Après tout, utiliser des freewares auraient pu faire économiser des centaines de milliers de dollars à ceux qui ont acheté un moteur 3D commercial ultra-performant. Avec des milliers de volontaires travaillant dessus, il y aurait certainement tellement d'add-on et de plug-in à un moteur de ce genre qu'il pourra être utilisé pour tous les types de jeu.



Les textures au sol promettent d'être fabuleuses. Faut dire que le bump-mapping, ça aide quand même beaucoup.

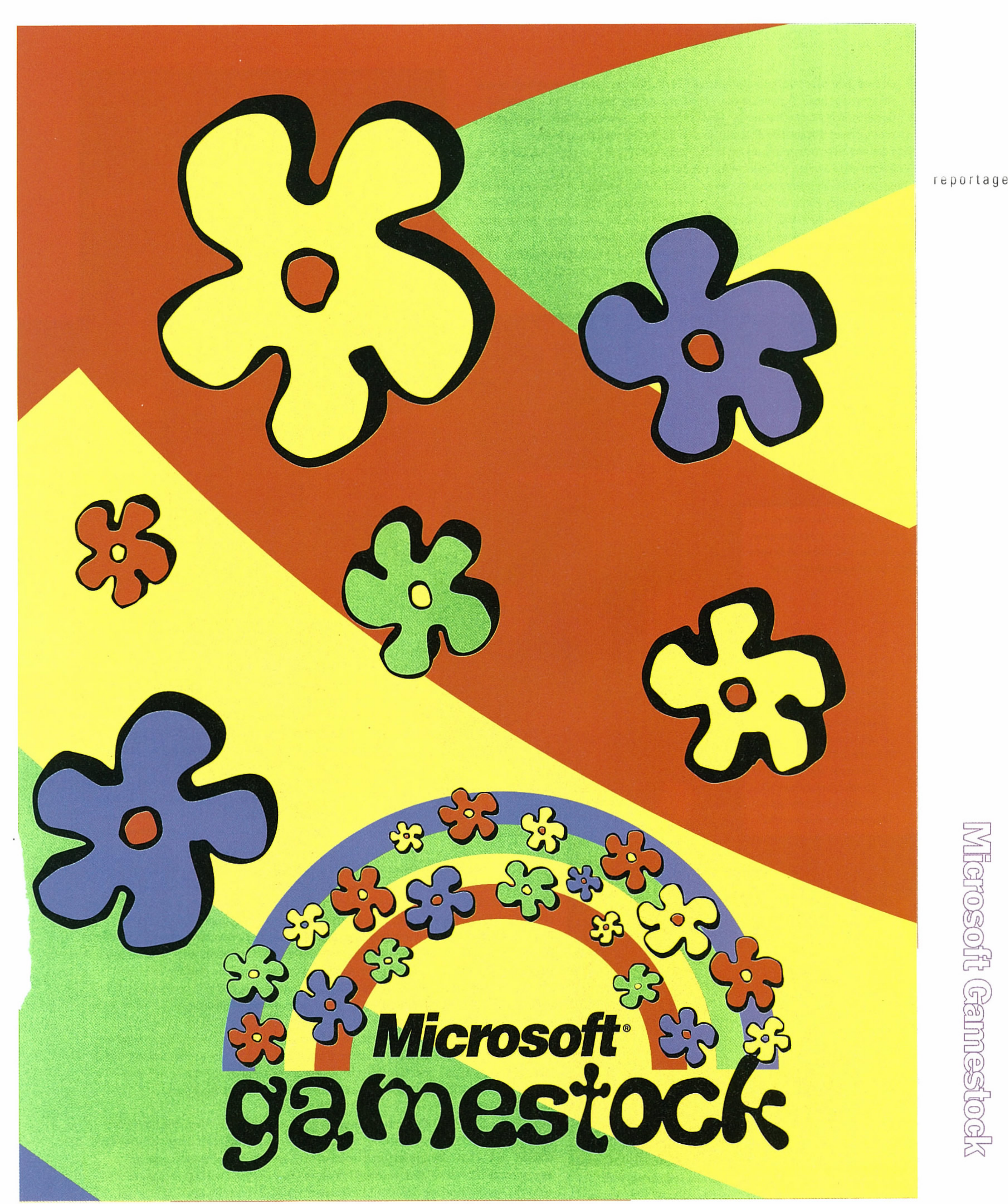
Est-il financièrement intéressant pour un studio de développement d'acheter la licence d'un moteur 3D plutôt que d'en créer un ?
Je ne suis pas vraiment la bonne personne pour parler des aspects économiques. Il y a de nombreuses méthodes de ventes de licences ; cela va d'un prix forfaitaire jusqu'à un pourcentage fixé du prix de vente de chaque copie. Il faut étudier chaque cas. Mais payer des millions de dollars pour un moteur 3D super performant alors que vous ne prévoyez pas de vendre plus de 50 000 copies, ce n'est probablement pas une bonne idée. D'un autre côté, en développer un soi-même peut être une erreur si vous ne vous en servez que pour un seul titre.

Finalement, est-ce que Massive prévoit de licencier le moteur 3D de Ground Control ?
Nous l'avons déjà licencié pour un jeu qui sera un shoot à la première personne. Il se déroulera dans des environnements extérieurs inspirés des Vikings, avec un style très dessin animé, ce qui devrait prouver que le moteur 3D de Ground Control est très flexible et peut être utilisé pour faire autre chose que des jeux de stratégie temps réel. Quand Ground Control sera terminé, nous allons faire le ménage dans le code source du moteur 3D, le documenter en profondeur, et le mettre sous une forme facilement réutilisable. Puisque Massive compte réutiliser ce moteur pour d'autres projets, nous devrons de toute façon faire ce travail. Mais il nous permettra aussi d'obtenir un moteur que nous pourrons mettre sur le marché, afin que d'autres programmeurs en achètent la licence.

La cuvée 2000 de Microsoft

Fin février, comme d'hab', Microsoft ouvrait ses portes à la presse de jeu vidéo mondiale pour son grand show annuel. Pour la troisième année consécutive, leurs développeurs nous ont présenté les jeux sur lesquels ils bossent. Et une fois de plus, ce fut la claque. Depuis 3 fois qu'ils me font le même coup, je devrais commencer à m'habituer, pourtant... Sauf que non. Ils réussissent à me surprendre chaque année. La cuvée 99 avait largement surclassé la précédente, et celle-ci fait encore dix fois plus fort.

par Wanda


Microsoft®
gamestock

Quelques jours plus tard, me voici revenue à Paris. Mission : vous raconter tout ce que j'ai aperçu de beau. À première vue, rien de plus simple. Sauf que depuis le premier Gamestock, le rituel est le même : la matinée est réservée à un grand show en amphi, avec discours d'accueil du directeur général du département Jeux, Ed Fries, présentation des nouvelles stars ayant rejoint le cheptel Grosoft (Chris Roberts en 98, Chris Taylor en 99, Alex Garden cette année), puis succession des développeurs sur l'estrade – 10 minutes chacun – pour une petite démo des produits phares, histoire de bien nous mettre l'eau à la bouche. Et ce n'est qu'après le déjeuner qu'on peut passer aux choses sérieuses, à savoir essayer les jeux et discuter avec les développeurs. Mais voilà : depuis le premier Gamestock, si la quantité des jeux présentés n'a pas trop augmenté, leur qualité s'est littéralement multipliée par 10. Or, le temps qui nous est alloué pour les passer en revue, lui, n'a pas bougé d'un iota. Résultat des courses : à la fin de l'après-midi, j'étais à peu près dans le même état qu'après une journée de salon : à la fois éblouie, saturée, et méchamment frustrée.

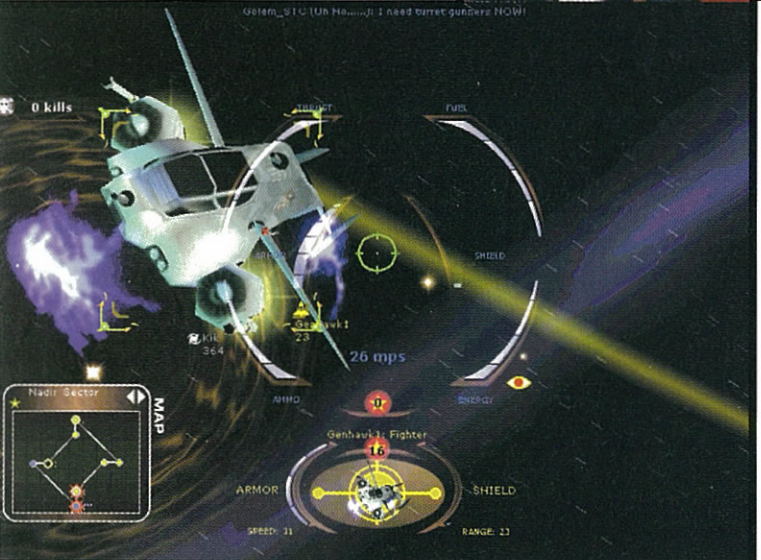


Toutes les grandes stars de Microsoft étaient présentes, prêtes à répondre à nos questions. Ici, c'est Tony Zurovec, le créateur de la série des Crusaders, qui nous présentait Loose Cannon.



Pour ne pas détourner notre attention des autres titres de Digital Anvil, Chris Roberts ne nous a montré de Freelancer qu'une vidéo de 3 minutes. Vivement l'E3, qu'on en apprenne un peu plus sur ce jeu ! En attendant, il répondait à toutes les questions sur Conquest, son deuxième bébé.

S'il faut absolument trouver un coupable au succès du département Jeux de Microsoft, ne cherchez plus : c'est lui. Ed Fries est un type absolument incroyable. Son amour des jeux et son passé de programmeur lui permettent d'être parfaitement en phase avec les développeurs, et de comprendre leurs besoins. Et quand on connaît les moyens de Microsoft, on veut bien croire qu'il n'a aucun problème pour les satisfaire. Bref, ne vous étonnez pas trop si les créateurs de talent sont de plus en plus nombreux à rejoindre le giron de Microsoft : les arguments d'Ed Fries ont de quoi en ébranler plus d'un. D'ailleurs, si vous voulez en savoir plus, vous trouverez d'ici peu une interview en real audio sur ***www.joystick.fr***.



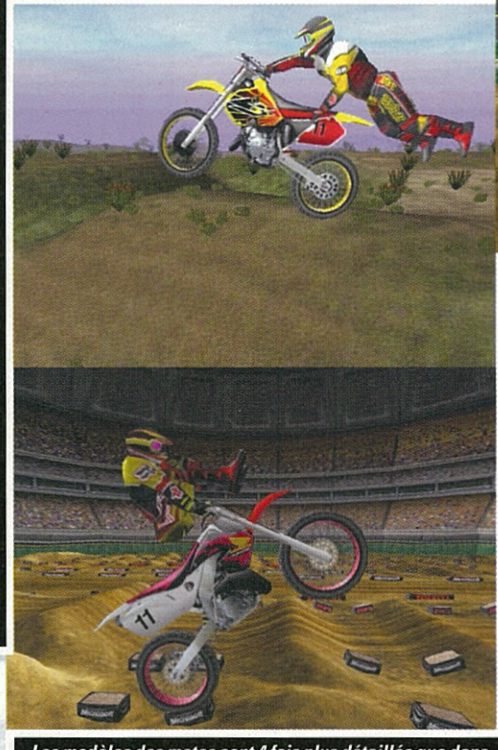
Allegiance est un jeu d'action dans l'espace, massivement multijoueur via la Zone de Microsoft, qui nous permettra de jouer des rôles complémentaires au sein d'une équipe, comme dans Team Fortress.

Bon, il faut dire qu'un quart d'heure ou une demi-heure sur un bon jeu, ça me met plus en appétit qu'autre chose. D'ailleurs, quand j'organise mes voyages chez les développeurs, j'essaie en général de négocier une journée par jeu. Ce n'est pas toujours possible, évidemment, mais à part dans certaines boîtes très rigides, j'arrive à m'incruster jusqu'au soir sans trop de problèmes. Sauf qu'évidemment, dans une situation comme celle du Gamestock, rien à faire : impossible de passer l'après-midi sur un seul jeu. Heureusement, j'ai quand même pu en éliminer d'entrée un certain nombre, ce qui m'a permis de me concentrer sur les autres. Ne vous étonnez donc pas si je ne vous parle ici ni de ceux sur lesquels j'ai fait un reportage au cours de ces derniers mois : Dungeon Siege (cf. Joystick n°113), Loose Cannon et Conquest (cf. Joystick n°110), ni de ceux sur lesquels mes petits camarades de Joy ont eu le bon goût d'écrire dans ce même numéro : Starlancer (cf. Preview), ni de ceux qui ne m'ont pas du tout inspirée : Baseball 2001 et Links 2001, ni de celui dont ils ne savent pas encore s'ils vont le distribuer en France : Allegiance (qui, soit dit en passant, me fait rêver depuis maintenant 2 ans).

Cela dit, même en éliminant les jeux que je viens de vous citer (dont mes 2 préférés : Dungeon Siege et Loose Cannon), vous remarquerez en lisant les pages qui suivent que je n'ai pas tellement eu l'occasion de m'ennuyer : le potentiel de tout ce que j'ai vu pendant ce Gamestock est absolument incroyable ! Et si Electronic Arts est encore leader sur le marché mondial des jeux vidéo, ça ne m'étonnerait pas que Microsoft Games (aujourd'hui second) le dépasse très prochainement. Alors bien sûr, quand je regarde le nombre de trucs Grosoft

Motocross Madness 2

Et revoilà aussi mon vieil ami Motocross Madness ! Dites donc, vous ne trouvez pas que ça fait beaucoup de suites, tout ça ? Enfin, qu'à cela ne tienne. Les fans de MM sont nombreux, et même si je n'en suis pas, ça ne m'a pas empêchée de bien me marrer en essayant le 2. D'autant que, coup de bol, les collisions avec la végétation n'étaient pas détectées, ce qui m'a permis de couper allègrement à travers la campagne, sans me préoccuper des obstacles qui se dressaient sur mon chemin. Les arbres ? Quels arbres ? Je leur passais au travers, tout simplement. Bon, n'allez pas croire que ça m'a permis de m'en tirer comme une déesse, non plus. À trop me sentir en confiance, je me suis ramassée plus d'une fois. Mais j'avoue que j'ai pris beaucoup de plaisir à manier ma moto. Et ceux qui connaissaient bien le 1 me l'ont confirmé : le 2 est encore plus agréable à jouer.



Les modèles des motos sont 4 fois plus détaillés que dans le premier Motocrotte Madness.

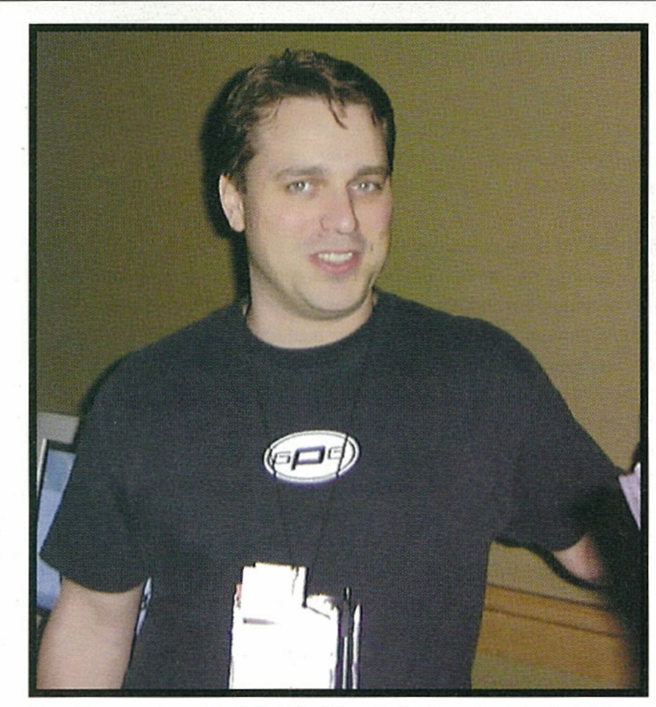


De gauche à droite : Fishbone, Cap'tain Ta Race, moi et iansolo. Y'a pas à dire : c'est vraiment moi la plus forte.

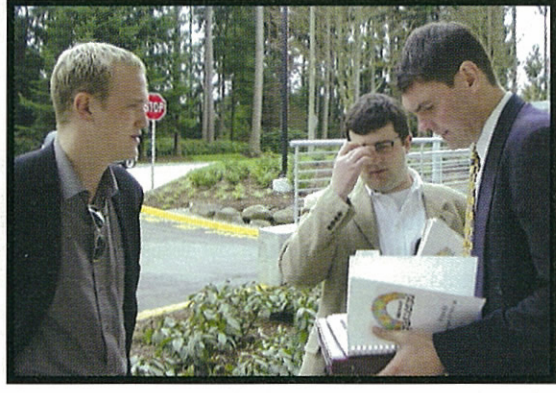


Seul petit problème apparent du 1 : une certaine perte d'intérêt avec le temps. Du coup, le 2 s'enrichit de 2 nouveaux modes de course : une course sur circuit pro, qui permet de mener une vraie carrière sur toute sa longueur, du niveau de débutant à celui de superstar du Supercross, en passant par des circuits de difficulté croissante (Enduro, Baja, Nationaux et Supercross) et en gérant son budget au mieux. Le second mode est une nouvelle course d'enduro, qui permettra de se balader de l'Arizona au Costa Rica, dans des campagnes pleines de vrais arbres dans lesquels il sera déconseillé de foncer aveuglement. Les environnements seront en moyenne 6 fois plus détaillés que dans le jeu original, 4 fois plus grands, beaucoup plus « peuplés » (végétation, autres véhicules, et même haies de spectateurs). Les pistes peuvent maintenant intégrer des parties faites de gravier, de boue ou de glace, et les figures possibles ont également été augmentées. Pour couronner le tout, un de nos jeunes compatriotes, Stéphane Roncada, qui est devenu aux États-Unis une star du Supercross, a même contribué à designer les pistes les plus connues du circuit pro.

Genre : Simulateur de motocross
Développeur : Rainbow Studios
Éditeur : Microsoft
Sortie prévue : Été 2000
Site Web : www.microsoft.com/games



Avec Dungeon Siege, Chris Taylor est incontestablement celui qui a fait la plus forte impression lors de ce Gamestock.



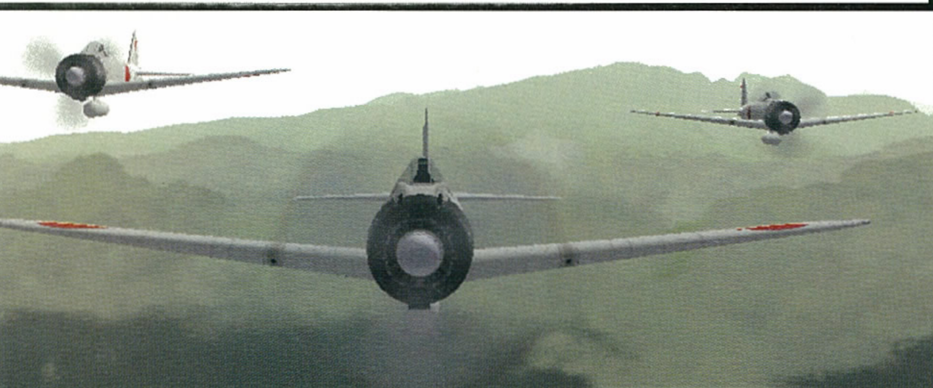
Dernière recrue en date d'Ed Fries, Alex Garden (à gauche sur la photo) ne présentait rien du tout, ne dévoilait rien du tout. La seule chose qu'il a bien voulu dire, c'est que Microsoft sera l'éditeur de son NSP : le Next Project Secret dont le développement a commencé chez Relic il y a environ un an et demi. Vous le voyez ici avec Quinn Duffy, le chef de projet du NSP, et avec le directeur administratif et financier de Relic.

qui pourrissent déjà mon PC, je me dis que si les meilleurs jeux viennent aussi de chez eux, il y a un peu de quoi flipper. Mais d'un autre côté, il faut être lucide : avec la chute des prix du matos et l'ouverture progressive de ce marché au grand public, ils auraient quand même vendu des quantités incroyables de jeux. Car on a beau dire, pour quelqu'un qui n'y connaît rien, le label Microsoft a un côté rassurant. Du coup, à tout prendre, moi j'aime autant qu'ils fassent de bons jeux : l'idée que le péquin moyen a ses premières émotions vidéo-ludiques avec un Loose Cannon ou un Dungeon Siege, mine de rien, c'est quand même extrêmement plaisant. Ah, un dernier détail : comme je n'ai pas réussi à finir cet article avant de repartir aux États-Unis, là, à l'heure où je vous parle, je ne suis plus à Paris mais en Californie, à San Jose, où commence demain matin la Game Developers Conference. Dans quelques heures, Billou himself va nous dévoiler les specs de la console Microsoft : la X-Box. Décidément, il va devenir de plus en plus difficile de se passer de lui, dans les années à venir.

Combat Flight Sim 2

après le succès du premier CFS, les ch'tis gars de Crosoft se sont dit qu'il ne fallait pas s'arrêter en si bon chemin. Et ils ont eu entièrement raison, car le 2 s'annonce comme un petit bijou sur lequel les amateurs de pilotage et d'histoire peuvent déjà commencer à baver. Mais par où je vais bien pouvoir commencer, moi ? Tiens, par un peu d'histoire. La période qu'ils ont choisie pour CFS 2 commence juste après la bataille de Midway, et se termine dans la deuxième moitié de 43 (ils ne savent pas encore exactement quand). Évidemment, les scénarios se dérouleront dans le Pacifique et... et... oui, si vous aimez les porte-avions, vous pourrez vous en donner à cœur joie et passer vos journées à décoller, atterrir, décoller... Car c'est un peu ça, l'intérêt du Pacifique. Et du coup, c'est quand même vachement cool que CFS 2 utilise le moteur de Flight Sim 2000, auquel ils auraient même – paraît-il – ajouté quelques petites finesses. Sauf que le seul porte-avions qu'ils nous ont montré était en filaire et que du coup, la scène manquait un peu de crédibilité. Mais bon, nous ne sommes encore qu'à 9 mois de la sortie du produit, hein. Pour revenir à l'histoire, précisons avant de l'oublier que les porte-avions ne sont pas le seul intérêt du Pacifique, surtout pendant la période qui a été choisie pour le jeu. En effet, il règne à cette époque un équilibre presque parfait : les Japonais arrêtent d'avancer, et les Américains essaient de grignoter du terrain île par île. Rien n'est encore joué ; c'est magique. Et vous aurez ainsi toute latitude pour mener la guerre de votre choix.





Les avions de Combat Flight Sim 2 seront 4 fois plus détaillés que ceux du 1.

vous incarnerez donc au début du jeu un jeune pilote débutant, qui aura l'occasion de gravir les échelons militaires au fil des missions. Ces missions (plus de 120, réparties sur 2 grandes campagnes : américaine et japonaise), seront totalement dynamiques. Dynamiques jusqu'au point où ce n'est plus à une froide succession d'objectifs que vous serez convié, mais bel et bien à participer à une guerre sur toute sa durée. En effet, une des promesses les plus excitantes de CFS 2, c'est qu'il poussera le réalisme bien au-delà du simple pilotage de l'avion. Les mecs de Grosoft ont plongé le nez dans des tonnes de vieux bouquins, poussant même le vice jusqu'à se faire ouvrir l'accès des boîtes d'archives historiques américaines, pour réunir tous ces petits détails qui feront la différence. Objectif : créer un environnement tellement crédible que vous serez obligé de vous y investir sans retenue. Concrètement, ça veut dire que votre histoire personnelle sera entièrement scénarisée, et que les personnages secondaires seront également gérés par le jeu. Vous saurez d'où vous venez, vous ressentirez le désarroi d'être jeté au sein d'une tourmente à laquelle vous ne comprenez rien au début, puis de plus en plus de choses, vos coéquipiers vous suivront de mission en mission, ils gagneront de l'expérience en même temps que vous, vous sentirez peser sur vos épaules l'enjeu de la réussite de chaque mission, vous serez amené à faire des choix cornéliens quand un de vos coéquipiers sera en difficulté et que vous reconnaîtrez sa voix qui vous appelle à l'aide, vous apprendrez à leur faire confiance, vous pleurerez la perte de l'un d'eux.
Bref, vous « vivrez » cette guerre. Ça paraît trop beau pour être vrai, non ? Et pourtant... Si on part du principe que les émotions sont ce qu'il y a de plus difficile à recréer de manière artificielle, eh bien sachez qu'en voyant la séquence d'intro de la première mission de CFS 2 (un savant mélange de voix-off du héros, de sons d'époque et de musiques, le tout illustré par des dessins, genre BD de guerre, qui se succèdent, se superposent et s'enchevêtrent dans une mise en scène bien efficace), j'ai senti mon ventre se nouer. Et n'allez pas croire que c'est juste parce que je suis une gonzesse : j'ai vérifié auprès des mecs qui m'entouraient, et ils m'ont confirmé qu'eux aussi, ils avaient ressenti des trucs. Non mais ! Alors franchement, s'ils ont réussi le plus difficile, ça devrait être tout bon pour le reste.

d'ailleurs, si vous avez apprécié les qualités du 1, vous devez déjà savoir que ces mecs-là sont des perfectionnistes. Et du coup, j'espère que vous aimez ça, la perfection, car ils nous en promettent des tonnes, les gaillards ! Un monde 4 fois plus vaste (qui modélise fidèlement les îles du Pacifique Sud, grâce à des relevés d'altitude très détaillés fournis par l'Institut Géologique Ricain), 18 nouveaux avions (Corsair, Zero, P38, Hellcat...), dont le comportement ne repose plus uniquement sur les données techniques officielles, mais aussi sur les multiples témoignages de pilotes trouvés au cours de leurs monstrueuses recherches. Sachez enfin que l'éditeur de missions et de campagnes qui sera fourni avec le jeu sera celui avec lequel les designers travaillent en ce moment même, un outil qu'ils annoncent comme à la fois simple et performant.

Genre : Simulateur de navions de guerre
Développeur : Microsoft
Éditeur : Microsoft
Sortie prévue : Noël 2000
Site Web : www.microsoft.com/games

Crimson Skies



Genre : Arcade avec des navions
Développeur : Zipper Interactive et Microsoft
Éditeur : Microsoft
Sortie prévue : Automne 2000
Site Web : www.microsoft.com/games

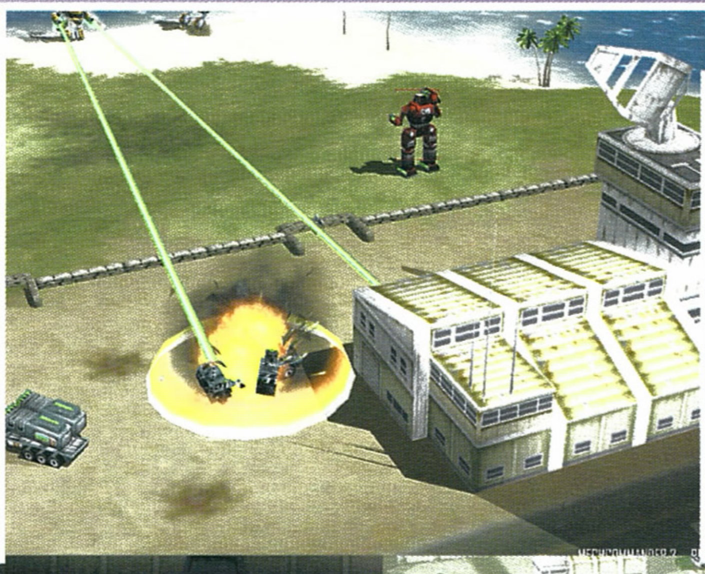
Développé par les mecs qui ont créé le jeu de rôle du même nom, Crimson Skies se déroule en 1937. Mais dans une année 1937 imaginaire, où la grande dépression et la prohibition ont pris une incroyable ampleur, laissant l'Amérique dans un état chaotique sans précédent. Toute l'infrastructure routière et ferroviaire du pays, notamment, a été complètement détruite, et l'avion reste le seul moyen de transport et de commerce. L'économie américaine est donc aux mains des milices qui se sont constituées aux quatre coins du pays, et qui s'affrontent dans une guerre fratricide pour la domination des airs. Dans un tel contexte, évidemment, les avions n'ont plus grand-chose à voir avec la réalité historique. Mais malgré des formes, des couleurs et des caractéristiques techniques tout droit sorties de l'imagination débordante des designers du jeu, il faut rendre à Crimson Skies un hommage sincère : la prise en main de ces engins est incroyablement agréable et naturelle. On entre dans le jeu comme dans des charentaises : on s'y sent bien tout de suite. Tout le monde est tombé sous le charme. Même moi, qui ne suis pourtant pas une forcenée de ce genre d'exercice, j'ai eu du mal à lâcher le manche. Même le plus puriste des puristes de la simulation aérienne que je connaisse, qui ne s'était pas privé de m'exprimer ses doutes quelques minutes plus tôt, s'est déclaré « très impressionné » par le plaisir qu'il a eu à jouer à Crimson Skies. Bref, vous pouvez en déduire que les créateurs du jeu ont réussi leur coup.

Leur idée, c'est de faire de nous un héros à la manière des films de Errol Flynn : vous êtes Nathan Zachary, un as du pilotage, play-boy de surcroît, qui se retrouve embringué dans une aventure digne des plus grands scénarios hollywoodiens : ennemis sans scrupules, femmes fatales et intrigues multiples se succéderont pour vous proposer plus de 24 missions aux objectifs divers et variés (chasse au trésor sur la côte hawaïenne, dogfight entre les buildings de New York, sauvetage d'une créature de rêve prisonnière d'un train fou, affrontement avec des zeppelins russes, pilonnage des décors des studios d'Hollywood...). Dans ce jeu, tout a clairement été pensé pour le gameplay : le maniement de ces monstres volants est ultra intuitif, les mondes ont été créés pour maintenir un rythme rapide, les objectifs des missions se succèdent sans temps mort (du moins c'était le cas sur celle que j'ai jouée), et leur système de codes couleurs permet de très facilement identifier amis, ennemis, et objectifs de mission. Bref, tout jusqu'aux moindres détails de l'interface a été pensé pour nous libérer au maximum des contraintes, et nous permettre de prendre en main n'importe quelle situation en un clin d'œil, afin qu'on puisse entrer de plain pied dans l'action. Ce que j'en ai vu était intéressant, beau et fluide à souhait.

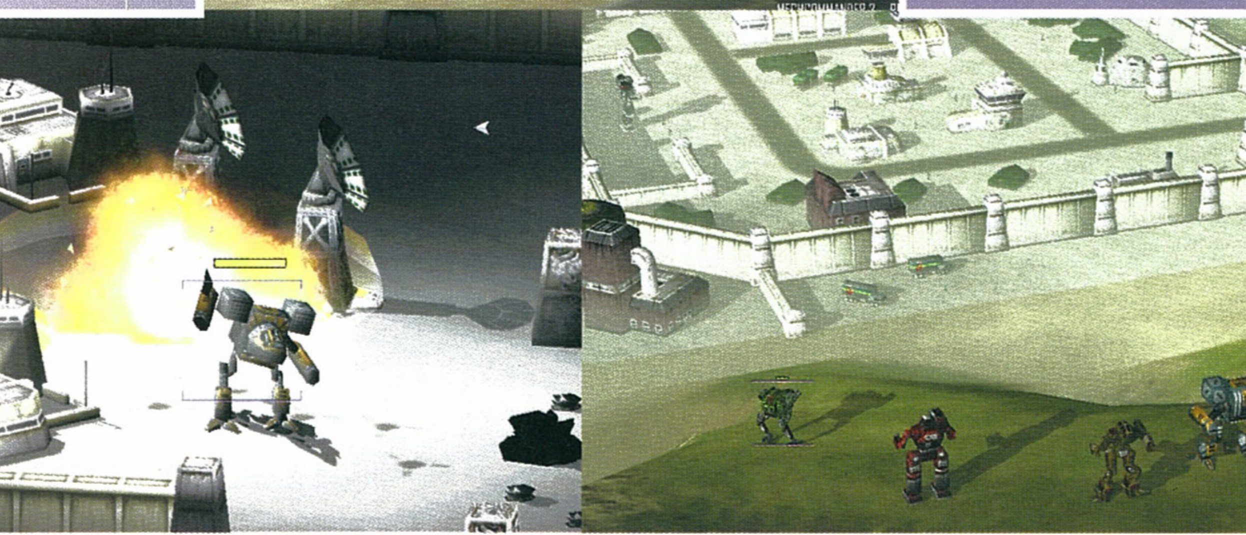
Comme dans le premier MechCommander, vous dirigerez une unité de MechWarriors au combat. Bien au chaud dans votre station orbitale, il vous suffira de désigner les objectifs pour être obéi au doigt et à l'œil : à eux le sale boulot et à vous le mérite des victoires. Sauf que tout ne se passera pas aussi facilement, évidemment. Il vous faudra développer les tactiques appropriées à chaque situation en tenant compte des positions, des orientations, des portées, des capacités sensorielles, et de la ligne de vue de vos Mechs, tout en assurant parallèlement la gestion de leurs ressources. Présenté ainsi, avouez que ça n'a pas l'air mal. Sauf que le premier MechCommander en promettait tout autant… Et qu'au final, il nous avait plutôt déçus. Verdict : pas très intéressant. Alors pourquoi persévérer dans cette voie ? Tout simplement parce que l'équipe en a envie. Parce que l'idée d'origine est bonne et que, cette fois, ils vont tout faire pour que le jeu le soit également. D'ailleurs, histoire que vous participiez vous aussi à l'affaire, le jeu sera livré avec l'éditeur de missions sur lequel ils bossent actuellement.

MechCommander 2

Dans MechCommander 2, chaque Mech aura des facultés propres, qu'il perfectionnera et complétera à chaque fois qu'il atteindra un nouveau niveau d'expérience, ainsi qu'une personnalité bien à lui. Chacun sera indispensable. Ainsi, en avançant dans le jeu, vous apprendrez à les connaître et à identifier les situations dans lesquelles chacun sera le plus efficace. L'environnement tout en 3D vous permettra maintenant de voir l'action sous l'angle que vous voudrez : vous pourrez zoomer, dézoomer, et changer l'angle de votre caméra à loisir. Et contrairement à ce qui se passait dans le 1, plus rien ne vous échappera de ce que vos Mechs repéreront sur le terrain, ce qui rendra le jeu beaucoup plus intéressant et satisfaisant sur le plan tactique. Les phases de logistique seront également beaucoup plus simples que dans le premier volet. Sans compter qu'en cours de mission, vous pourrez faire intervenir des renforts extérieurs pour réparer vos Mechs, poser des mines, envoyer des éclaireurs, ou évacuer le terrain par les airs si la situation tourne mal. Bref, tous les moyens vous seront donnés pour que vous puissiez faire face à n'importe quelle situation. Autrement dit, les développeurs ont viré tout ce qui détournait le joueur de l'action, pour se recentrer sur ce qui fait le plaisir du jeu : la maîtrise totale de l'action.



Genre : Tactique temps réel
Développeur : Microsoft
Éditeur : Microsoft
Sortie prévue : Début 2001
Site Web : www.microsoft.com/games

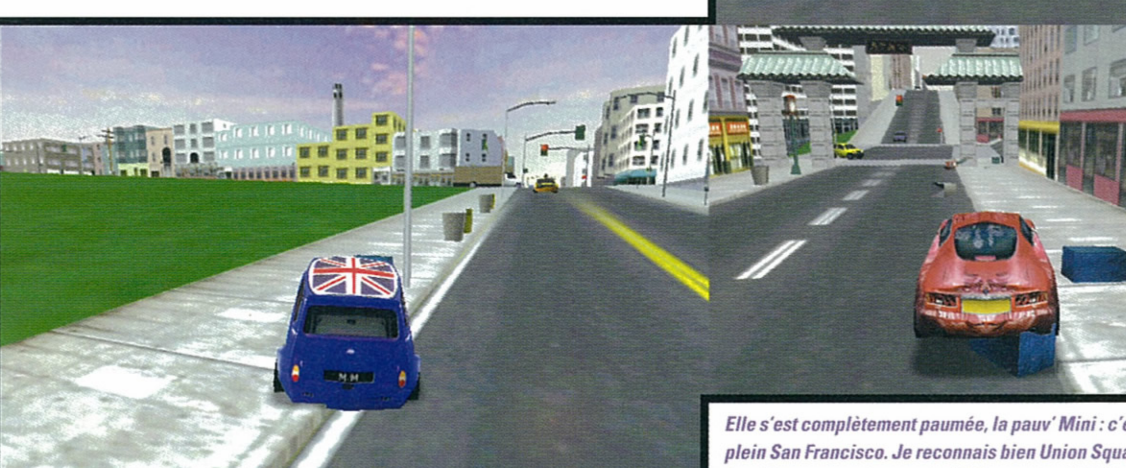




On ne pourra détecter les présences ennemies que quand ces derniers entreront dans le champ des senseurs de nos Mechs. En revanche, tous les éléments du décor seront visibles en permanence, ce qui nous donnera quand même quelques indices sur ce qui peut nous attendre.

Midtown Madness 2

Ah, revoilà notre bon vieux Midtown Madness ! Mais... Mais que se passe-t-il ? Où est donc passé ce plaisir de la conduite que j'avais éprouvé lors du précédent Gamestock ? Ma voiture est molle, elle réagit à contretemps et beaucoup trop fort, elle se cabosse de toutes parts, je me mange mur sur mur, j'évite les autres voitures par miracle... Ah, ça au moins, c'est cool : ma lunette arrière est sur le point de tomber en mille morceaux et ma carrosserie part en lambeaux en certains endroits. Oh ! Il a suffit que je m'arrête 3 secondes pour qu'elle reprenne son allure flambant neuve du début. Mais que se passe-t-il, enfin ? Eh bien il se passe tout simplement que nous sommes à 5 mois de la sortie, et que ces réglages constitueront la dernière touche du jeu. La chance du premier Midtown Madness, c'est qu'on l'avait vu à seulement un mois de sa sortie, l'an dernier. Tout tournait donc nickel. Enfin bon, ce n'est pas comme si Angel Studios débutait dans le genre, on peut quand même leur faire un peu confiance, non ?



Elle s'est complètement paumée, la pauv' Mini : c'est pas à Londres qu'elle est, mais en plein San Francisco. Je reconnais bien Union Square, là. Cela dit, ça rassure sur un point : les villes sont vraiment très fidèlement modélisées.

Mais voyons plutôt ce qu'ils nous ont ajouté de beau pour cette nouvelle version : 2 nouvelles villes (San Francisco et Londres, une fois de plus fidèlement modélisées), 2 nouveaux modes de jeu (Carrière et Missions), 10 nouvelles voitures (en plus des 10 anciennes) et une physique moins réaliste mais plus fun (comme le fait que nous ne pourrons plus rester bloqués contre un mur, car ceux-ci nous repousseront). À part ça, rien de neuf en réseau, si ce n'est une optimisation du code, mais beaucoup plus d'intérieurs d'immeubles et de « passages secrets » à découvrir dans les 2 nouvelles villes. J'aimerais bien vous parler des nouvelles voitures, mais ils sont justement en phase de négociation avec les marques pour connaître celles qu'ils auront le droit de faire souffrir. (C'est toujours le point sensible, quand on négocie avec un constructeur automobile : ils n'aiment pas trop qu'on montre leurs belles voitures toutes cabossées.) Bref, à part la voiture de pompiers, rien n'est encore sûr. En revanche,

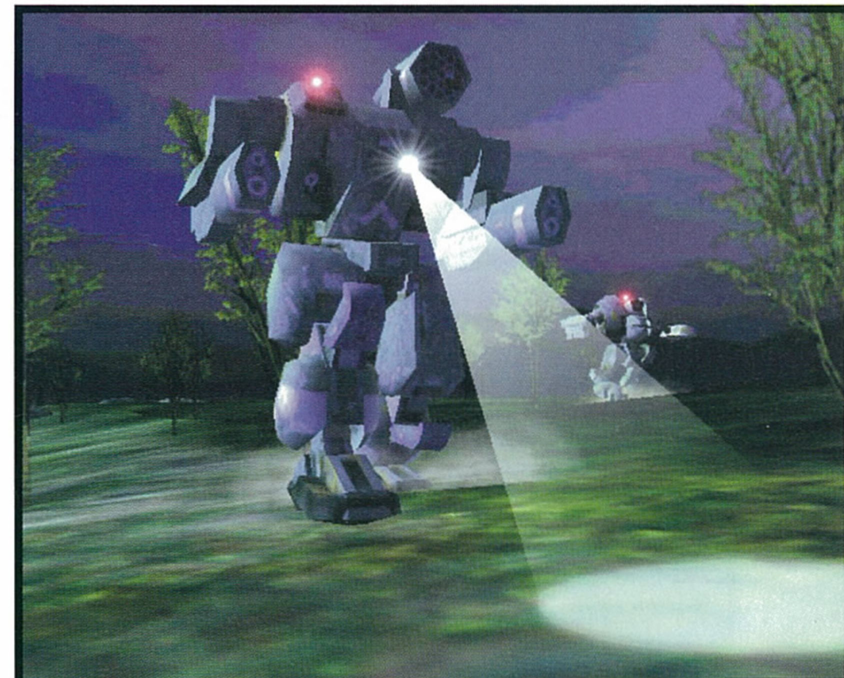


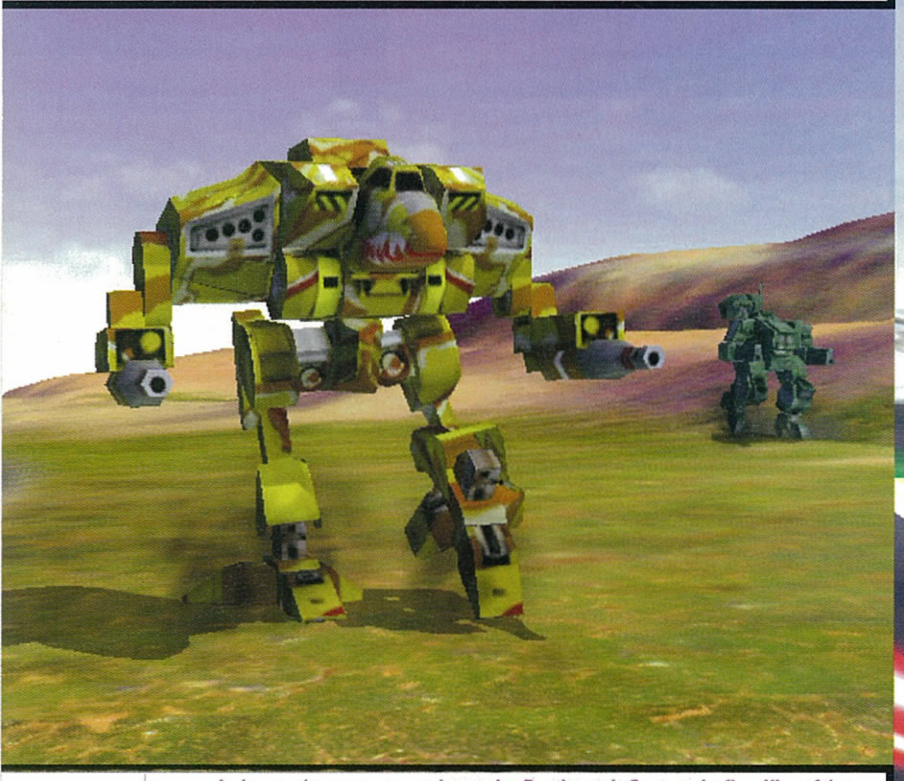
on sait que le mode Carrière nous apprendra à devenir pilote de cascade à San Francisco, et chauffeur de taxi à Londres. Quant au mode missions, il sera composé de tas d'épreuves plus ou moins débiles, comme réaliser une cascade particulière, faire un parcours donné sans toucher quoi que ce soit, ou dans un temps limité. Enfin voilà. Avec Midtown Madness, Angel Studios entend suivre le modèle de Flight Sim. Ce qui veut dire qu'un jour, ils nous livreront l'outil qui nous permettra de créer nos propres villes.

Genre : Arcade avec des 'oitures
Développeur : Angel Studios
Éditeur : Microsoft
Sortie prévue : Automne 2000
Site Web : www.microsoft.com/games

MechWarrior 4

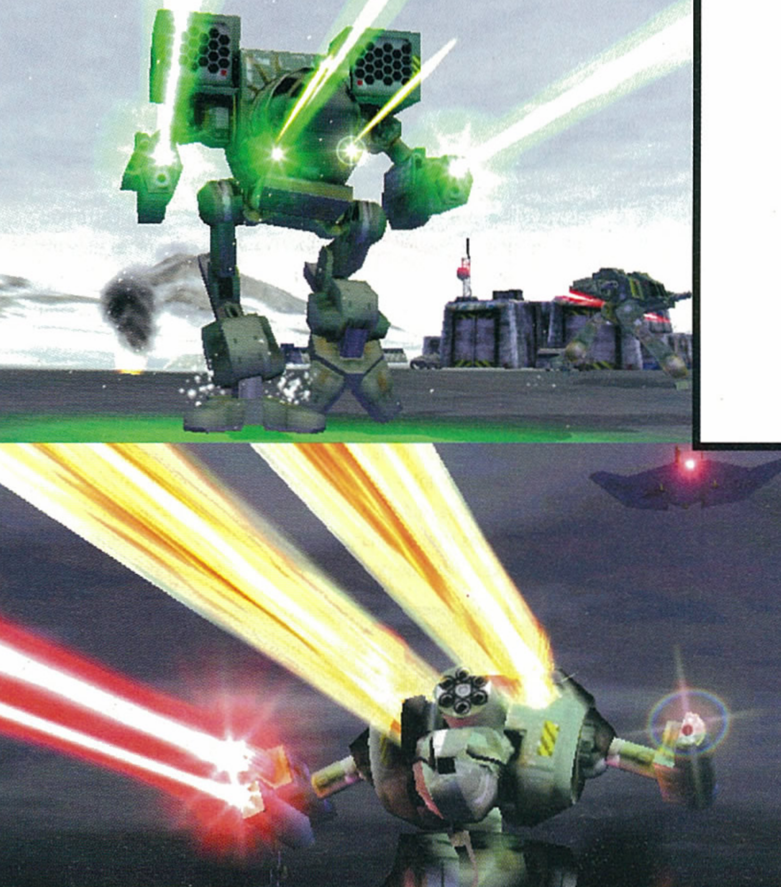
Après quelques années d'errance du côté de chez Activision, puis de chez Hasbro/Microprose, la licence BattleTech est enfin revenue dans le giron de FASA. Euh, je veux dire de Microsoft, maintenant. 16 ans d'existence, ce n'est pas rien. Et pour célébrer dignement cette belle longévité, les créateurs de la série ont décidé de renouer avec ce qu'ils avaient en tête lors de la naissance de leur univers : vous permettre de jouer un chevalier du futur, un chevalier de 12 mètres de haut et de 80 tonnes, un chevalier qui se retrouve plongé dans une histoire prenante à laquelle il va d'abord prendre part, puis dont il infléchira le cours, et enfin dont il signera le dénouement (NDRC : C'est beau ce que tu dis, Wanda). Avec MechWarrior 2, Activision en avait fait un soldat, qui prenait des ordres et partait les exécuter. Avec le 3, Microprose avait encore davantage poussé le côté action, au détriment de la simulation. Pour le quatrième volet, les ex-FASA remettent l'accent sur la liberté : vous ne prendrez plus d'ordres de qui que ce soit mais c'est vous, au contraire, qui donnerez des ordres à vos coéquipiers. Le jeu sera en fait structuré sous la forme de 30 missions, réparties sur 15 maps, qui seront comme autant de chapitres racontant votre histoire, chaque chapitre se concluant sur la réussite d'un objectif principal. Ensuite, en fonction de vos interactions avec les différents personnages du jeu, ainsi que des infos que vous recevrez en permanence sur l'état de la situation, vous définirez vos objectifs secondaires.





Le jeu en réseau proposera les modes Deathmatch, Capture the flag, King of the hill... Et il sera livré avec un éditeur de missions.

Votre planète n'aura rien à voir avec les étendues vides et désolées qui étaient proposées dans les précédents volets de la série : elle sera remplie d'alliés, armés ou non, ainsi que d'ennemis. Vous n'aurez plus à parcourir des kilomètres avant de voir un chat : les paysages et les environnements se renouvelleront fréquemment, sans vous laisser le temps de vous ennuyer. La succession du jour et de la nuit, la gestion de la météo (brouillard, pluie, neige, tempête...) et tous les effets de lumière de vos différentes armes rajouteront autant de vie au jeu. Vous pourrez commander 21 Mechs différents, dont 6 créés spécialement pour l'occasion, ayant chacun leurs forces et leurs faiblesses.



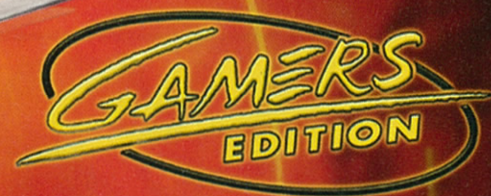
Les effets de lumière des armes sont tout simplement somptueux.

ACCELERATEUR GRAPHIQUE



BUS
AGP 4X/2X

CONTROLEUR
S3 SAVAGE 2000



DIAMOND

VIPER II®

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides
- Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie
- DVD de qualité cinéma et sortie TV
- Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC

Libérer la puissance
Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

www.diamondmm-europe.com/viper Tél: 01 55 38 16 00





Genre : Simulation de Mech
Développeur : Microsoft
Éditeur : Microsoft
Sortie prévue : Noël 2000
Site Web : www.microsoft.com/games



Vos coéquipiers posséderont également des compétences propres : pilotage, précision, défense, tactique, etc. Les développeurs nous promettent une vraie impression de force et de puissance aux commandes de notre Mech. Sauf que pour y avoir joué, je peux vous dire que je n'ai pas tellement senti le poids de mes 12 tonnes. Mais bon, une fois encore, il leur reste encore assez de temps d'ici la sortie pour pouvoir peaufiner tout ça. Cela dit, j'avoue que c'est vraiment jouissif de pouvoir détruire tout ce qui bouge, et que c'est vrai que les environnements ne manquent pas de cibles pour s'éclater. ■□□

Les périphériques

Outre une nouvelle mouture de leur joystick à retour de force qui sera encore plus mieux que la précédente, grâce à l'intégration du module d'alimentation à l'intérieur du socle (ce qui le rendra plus stable), une molette re-designée, un nouveau bouton, une prise en main plus confortable... Bref, outre le Force Feedback 2, Microsoft nous a également présenté 2 tout nouveaux joujoux : le Strategic Commander et le Game Voice. Ce dernier, composé d'un petit boîtier aux boutons lumineux et d'un casque stéréo avec micro, nous permettra de communiquer par la parole avec nos adversaires en réseau. Celui qui possédera le Game Voice configurera les touches de son boîtier pour définir les individus ou les groupes à qui il veut parler (tout le monde, ou son équipe, ou une partie de son équipe, ou seulement son meilleur pote), et les autres pourront lui répondre sans même avoir besoin d'acheter le gadget en question, car il leur suffira de télécharger un petit soft gratuit, et de posséder un micro. Pas mal, non ? Bon, évidemment, il faudra que le jeu supporte l'API de Microsoft DirectPlay, ce qui élimine du coup tous les jeux à base d'OpenGL. Mais bon, tout le monde sait bien que les joueurs de Quake 3 ne savent pas parler...

Le deuxième nouveau gadget de cette cuvée 2000 m'a d'abord laissée assez froide : le Strategic Commander est une sorte de souris pour notre main gauche, qui permet de remplacer tout ce que fait habituellement cette dernière dans une jeu de stratégie. Beaucoup plus, en fait. Car outre la possibilité de naviguer sur la carte (en faisant glisser la partie supérieure du bestiau d'avant en arrière et de gauche à droite), il propose 6 boutons programmables et 3 boutons shift, ce qui nous donne un total de 6x3 = 18 commandes différentes. Mais ce n'est pas tout. Comme on peut définir 3 profils différents, au total, c'est carrément 54 combinaisons qu'il est possible de pré-programmer ! En l'essayant, j'ai été un peu paumée, autant vous l'avouer. D'abord parce qu'il fallait que je regarde en permanence mes doigts pour appuyer sur la bonne combinaison de boutons (shift1-5, d'accord, shift3-2, oh merde, j'ai glissé chef). Ensuite parce qu'il me semblait que ce n'était pas moi qui jouais, mais le mec qui me faisait essayer l'engin. Ben oui, pour nous démontrer la force de son truc, il avait programmé tout un tas de combinaisons d'ordres, et du coup, je n'avais plus qu'à suivre ses indications pour, d'un seul coup de doigt, créer 3 paysans et les envoyer construire 3 fermes... Oui, d'un seul coup de doigt. En y réfléchissant, c'est vrai qu'on répète pas mal d'immuables séries de clics qui s'enchaînent toujours un peu de la même façon, dans un jeu de stratégie. Bref, il suffirait de repérer les combinaisons qui reviennent le plus souvent, et de les attribuer à un bouton. En plus, là, pour le coup, c'est vraiment tout simple à faire : il suffit d'appuyer sur la touche de programmation, d'exécuter sa série de clics à l'ancienne, et puis d'enfoncer un des boutons de l'engin pour que la séquence lui soit immédiatement attribuée. En fait, la question que je me pose maintenant, c'est : à partir de combien d'heures de jeu cet engin vaut-il la peine qu'on se donne la peine de le maîtriser ?

Le SideWinder Force Feedback 2 est annoncé pour octobre 2000, au prix de 99 $.

Le SideWinder Strategic Commander est annoncé pour octobre 2000, au prix de 59,95 $.

Le SideWinder Game Voice est annoncé pour octobre 2000, au prix de 69,95 $.

Quoi de Neuf

Ackboo
Doc Caféine





TechStyle Computers

Vous en avez marre de cette grosse boîte métallique toute pourrie ? Vous voulez du luxe, de l'élégance, du bon goût, en un mot comme en cent, de la ronce de noyer ? Les produits de TechStyle Computers sont faits pour vous. Claviers, souris, enceintes, moniteurs, écrans LCD, boîtiers, et même imprimantes, sont disponibles en version bois. Évidemment, ça n'est pas donné, mais comme on dit dans ma banlieue, ça s'la pète à mort. De nombreux bois précieux sont proposés : cerisier, chêne, chêne blanc, noyer, palissandre, bref, c'est la classe ultime. Avec un PC comme ça, vous serez le roi du monde. Sachez que TechStyle propose aussi des kits pour enjoliver, toujours avec du bois précieux, votre Palm Pilot ou votre ThinkPad. Même si vous ne comptez pas acheter leur produit, ne manquez pas de visiter le site de TechStyle, que ce soit pour le plaisir des yeux ou pour un grand éclat de rire.

Prix : super-reuch
Site Web : www.techstylecomputers.com
Les produits TechStyle ne sont pas importés en France, mais vous pouvez les commander sans problème sur le site Web. Frais de port : entre 40 et 70 $.

Magic Theather Pro

Arowana propose un ensemble de 6 enceintes intégrant un décodeur Dolby AC-3, accompagné d'une carte son PCI capable de gérer les sons au format A3D d'Aureal et EAX de Creative Labs. Si la carte son semble tout à fait correcte, le kit d'enceintes, lui, est nettement moins satisfaisant. La qualité sonore en elle-même n'est pas mauvaise, mais les enceintes saturent vite dès qu'on augmente le volume, et le caisson de basses est asthmatique. Reste qu'à moins de 1 500 F, vous obtenez un système sonore complet pour votre PC, là où beaucoup de kits d'enceintes seuls, comme ceux de Creative Labs ou Videologic, sont souvent vendus beaucoup plus cher et sans carte son.

Prix : Environ 1 500 F
Site Web : www.suza-fr.com



Microsoft IntelliMouse Optical

Microsoft se déchaîne côté nouveautés à brancher sur nos PC, ce mois-ci. Dans ses cartons, on trouve deux nouvelles souris : une sans fil, dans le genre de ce que fait Logitech depuis un moment, et une optique qui risque de faire un carton. Bien plus sexy que l'IntelliMouse IntelliEye de base, elle est ambidextre, donc adaptée à tout le monde, contrairement aux deux modèles déjà sur le marché. Sa taille est également plus raisonnable que celle de l'IntelliMouse Explorer, que certains trouvent trop grosse. Cela ne l'empêche pas d'avoir deux boutons supplémentaires programmables (un de chaque côté) comme sa grande sœur. Enfin, c'est pas encore avec ça que je vais battre Ackboo à Quake 3 moi...

Prix : environ 350 F
Internet : www.microsoft.com/hardware



Microsoft Internet Keyboard Pro

Ça fait des semaines que je me moque des claviers soi-disant « Internet » et « Multimédia ». C'est vrai quoi, c'est si dur que ça de cliquer sur un petit icone pour lancer une application ou baisser le son de son lecteur de CD ? Bon, comme je suis un gars consciencieux, j'ai testé le dernier modèle de Grosoft, un clavier standard avec une poussée d'acné en haut et un repose-poignet amovible. Ça me coûte de l'avouer, mais c'est pas mal du tout. Le toucher du clavier lui-même est très agréable (enfin ça, c'est généralement très subjectif) et les touches supplémentaires, finalement, c'est assez pratique. Clairement pas indispensable, mais lancer la calculette ou couper le son font partie des fonctions très sympas. Un seul regret : les touches ne sont pas toutes re-programmables.

Prix : environ 350 F
Internet : www.microsoft.com/hardware



Microsoft SideWinder Plug&Play

Et hop, un joypad de plus. Je ne sais pas comment ils font chez Grosoft. Parfois, j'ai l'impression qu'ils sortent plus de pads que tous leurs concurrents réunis. Enfin bref, ce petit nouveau tout transparent n'existe qu'au format USB, sera vendu à un prix ridiculement bas, et ne dispose même pas de drivers. On rentre chez soi, on branche, le PC plante parce qu'il n'a jamais vu un périphérique USB de sa vie, on redémarre, et ça marche. Bon, ok, certains PC ne planteront pas, je déconne... presque. À part ça, la bestiole dispose de quatre boutons et de deux gâchettes. Petit bémol : les pros de l'ergonomie de MS ont placé la croix dans l'axe du pouce, légèrement penchée, et je trouve ça super désagréable. S'ils avaient joué au lieu de faire des études, ils sauraient pourquoi c'est une idée débile.

Prix: environ 150 F
Internet : www.microsoft.com/hardware





Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

Revoilà le volant Force Feedback, cette fois en version USB. L'avantage, c'est que l'on peut laisser la plupart de ses joysticks branchés en permanence sans avoir à aller bricoler derrière le PC quand on change de style de jeu. Les petits gars de Microsoft en ont également profité pour changer quelques trucs, dont le revêtement sur le volant qui est plus agréable. Pour le reste, rien de nouveau, ça reste une valeur sûre dans le genre. Et vu le prix, ça vaut mieux...

Prix : environ 1 300 F
Internet : www.microsoft.com/hardware

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

EVERQUEST
989 STUDIOS

HALF-LIFE COUNTERSTRIKE & MODS
INDEPENDANTS

QUAKE 3
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR
RED STORM

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

HEROES OF M&M III
NEW WORLD

HOMEWORLD
RELIC

IMPERIUM GALACTICA 2
DIGITAL INTERACTIVE

TOTAL ANNIHILATION CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS

SIMULATION

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY !
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

HANGSIM
WILCO

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES





JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE
BLACK ISLE

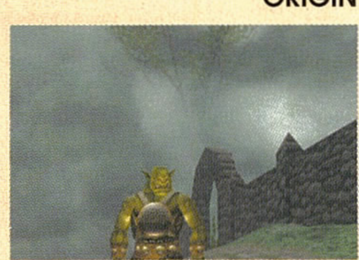
DAGGERFALL
BETHESDA

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC VII
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN



ARCADE/ACTION



DRAKAN
SURREAL

FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

AVENTURE



NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

LES JEUX QU'ON ATTEND

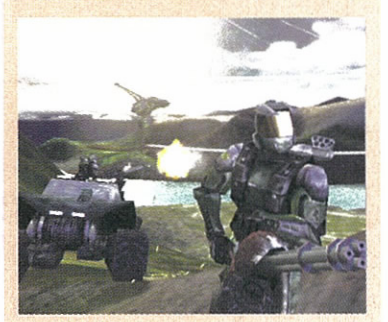
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

DUNGEON SIEGE
RÔLE/TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

GRAND PRIX 3
SIMULATION
MICROPROSE

HALO
ACTION
BUNGIE

VAMPIRE
RÔLE
NIHILISTIC SOFTWARE



Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS







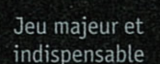









- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration















NOX

ARCADE/DOOM-LIKE EN 2D POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

J'en suis le premier étonné : Nox m'a déçu. Je me rends bien compte que je démarre ce test d'une manière bien négative, mais il a été douloureux de réaliser que j'attendais trop, à l'évidence, de ce jeu. Trop quoi ? Eh bien j'attendais de lui qu'il me fasse tout oublier, qu'il me déconnecte de cet univers et m'emmène loin… loin… le plus loin possible. J'attendais de Nox que ce soit un Civilization, un Ultima Underworld, un Command & Conquer, … un de ces jeux bénis qui zappent tout, le temps et l'espace. On l'installe, on commence une partie. Clic, clic... Shazam !… un mois est passé. On a des souvenirs plein la tête, l'appartement s'est transformé en caverne de trolls, et une fois de plus, on a vécu l'extraordinaire expérience du voyage immobile. Le « Time Warp », comme ils disent dans le « Rocky Horror Picture Show ». J'attendais ça de Nox. Mais non, Nox n'est pas un jeu magique. Nox est juste un très bon jeu. Je suis un peu dur là, et un peu déprimant aussi, mais c'est parce que Nox regroupe beaucoup des ingrédients nécessaires à la confection d'un jeu culte. Beaucoup, mais pas tous.



MULTIJOUEUR

SEUL OU JUSQU'À 32 JOUEURS EN RÉSEAU OU SUR INTERNET

JOUABLE SUR PENTIUM II 266
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR WESTWOOD ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF

À la sortie de Diablo, on s'attendait tout naturellement à une ribambelle de clones. Eh bien non. Deux jeux seulement auront ponctué l'intervalle entre Diablo 1 et 2 : Darkstone et aujourd'hui Nox.



Alors tu vois le type, au début, il est aspiré dans un vortex spatio-temporel...

Hecubah. C'est la méchante. Pas mal gaulée d'ailleurs. Son maquillage « à la Kiss » est franchement passé de mode, mais on lui devine un joli petit corps ferme et une bonne bouille coquine. Ne vous y trompez pas, sous ses allures de campagnarde hardos, Hecubah est quand même la dernière des nécromanciennes du monde de Nox. Jadis, les nécromanciens avaient été défaits et bannis de ce monde. On avait enfermé leurs âmes dans un globe magique que l'on avait catapulté dans une autre dimension. Un peu comme nous faisons avec les déchets nucléaires. Cette autre dimension, évidemment, c'est notre Terre. Jack le garagiste trouve la maudite sphère dans une décharge et la ramène à sa femme. « Oh, c'est merveilleux mon chéri, ça sera très joli posé sur la télé à côté de la photo de Nixon ! » Mais voilà qu'Hecubah lance depuis Nox une puissante invocation qui ouvre une faille inter-dimensionnelle et aspire le globe vers sa planète ... et Jack est lui aussi aspiré au passage. Ce pauvre Jack, c'est vous. En jean et baskets, vous vous retrouvez paumé dans ce monde magique et cruel.

On regrettera au passage que la femme de Jack n'ait pas été aspirée dans le Vortex avec lui. D'abord parce qu'elle est jolie et que dans le chaos du Vortex, on aurait peut-être pu entrevoir sa culotte, mais surtout parce qu'il est dommage qu'on ne puisse pas jouer un personnage féminin. Tant pis, je vais quand même appeler mon personnage Clarabelle.



Quand on joue un druide, on se retrouve toujours avec une tripotée de bestioles sous ses ordres. Le gros du jeu consistera alors à envoûter tout ce qui bouge et à les envoyer à votre place au casse-pipes. Attention, on ne peut posséder une créature qu'à condition d'avoir le parchemin spécifique qui lui est associé (c'est un objet qui se trouve ou s'achète).





Difficile de déloger un lanceur de sorts planté entre quatre sources de magie : ces dolmens bleus rechargent vos points de magie dès que vous vous en approchez.

Tiens, au fait, il n'y a pas de création de personnages. Non, on peut juste choisir entre trois carrières : guerrier, druide ou magicien. (Reportez-vous à l'encart « Bureau du conseiller d'orientation (Frappez fort) »). Un choix important… qui sera malheureusement votre unique choix de tout le jeu. À partir de maintenant, il vous faut désormais marcher bien droit et suivre les pointillés. Les trois campagnes de Nox sont terriblement dirigistes. Une vraie visite guidée. Car ne vous y trompez pas, Nox n'est pas un jeu de rôles… c'est un jeu d'action, et plus précisément un…

...Beat them all !

Voilà, le jeu commence. Je dois déjà aller chercher/rapporter un objet. Un capitaine de ballon dirigeable au ton didactique et épuisant me suivra tout au long de la campagne, me dira où me rendre et quoi faire, du début à la fin. À ceux qui regrettent que Nox soit en 2D et non en 3D qui tue, je répondrais très poliment « crotte de lapin ». Je sais, c'est vulgaire, mais il ne faut pas être obtus non plus : la 2D de Nox est non seulement très chaleureuse, mais surtout extrêmement riche et fouillée. La 2D de Nox écrase la grande majorité de ces 3D froides et lisses. C'est d'ailleurs l'une des grandes réussites du jeu. Dommage, le système du champ de vision masque en temps réel les zones qui vous sont cachées par un obstacle. Franchement, c'est tout aussi beau. Et puis on ne va pas se plaindre, pour une fois, qu'un jeu soit à la fois beau et tourne

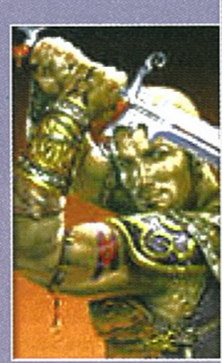
Principale différence **entre Diablo** et Nox : l'aspect arcade/**action a si** bien été **mis en valeur, les monstres** réagissent **si vite, que** tout le côté **stratégique** passe à la **trappe.**



Tiens, une des rares scènes vraiment marrantes et originales : attaque d'orcs sur un village. Dommage, ça manque terriblement d'interactivité. On aurait aimé que les villageois se défendent. Lorsque le feu se propage et qu'il faut combattre l'incendie tout en repoussant les assaillants... en fait, ça se limite encore une fois à du casse-monstres. Tout le reste est du décor.

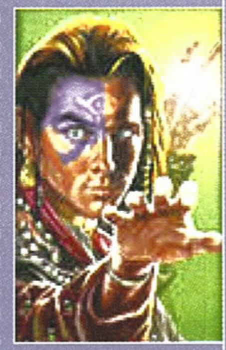
« Bureau du conseiller d'orientation (Frappez fort !) »

Trois professions, trois campagnes. Certains s'étonneront qu'il n'y ait pas de niveaux de difficulté dans Nox. En fait, c'est tout comme, les trois campagnes étant de plus en plus difficiles. Je conseille donc aux joueurs confirmés de commencer directement avec le magicien, aux joueurs moyens de commencer en tant que druide, et aux débutants en guerrier. Quoi qu'il en soit, il est toujours marrant, après coup, de recommencer le jeu avec une autre profession.



GUERRIER

C'est la profession la plus simple, évidemment, puisqu'il n'y a aucun sort à gérer, mais seulement cinq habiletés : Rage de Guerre (le guerrier charge), Cri assommant, Harpon (viser l'ennemi et l'attirer à vous), Pattes de Velours (marche silencieuse) et Œil de Loup (voir l'invisible). Les guerriers peuvent utiliser les épées, les haches et les masses, ainsi que toutes les armures (sauf les robes).



DRUIDE (CONJUREUR)

Une bonne surprise, cette profession. Le grand truc du druide, c'est qu'il peut invoquer et envoûter des créatures. On se retrouve alors en permanence avec entre une et quatre bestioles sous nos ordres (Attaquer, Garder une zone, Escorter). Il est possible de lancer des sorts sur ces créatures pour les protéger ou les rendre plus puissantes. Il est possible aussi de les charger de sorts offensifs. Ces créatures « piégées » (qui s'appellent des messagers) se précipiteront sur les ennemis pour se « kamikazer » sur leur gueule. Les druides possèdent également un éventail de sorts aussi large que celui du magicien, et largement aussi mortel. Les druides peuvent aussi porter des armures de cuir et utiliser des armes de jet.



MAGICIEN

Le grand classique. Rien dans les mains, tout dans la tête, et une vingtaine de sorts qui rendent tout possible : invisibilité, champ de force, mur magique, téléportation, envoûtement... et bien sûr boule de feu, rayon mortel, missile magique et tout le tralala qui tue vite et bien. Les magiciens peuvent aussi poser des pièges qui libèrent les sorts de votre choix.



Quand ils meurent, les Trolls éventrés répandent un nuage toxique. Ils doivent bouffer des sandwichs grecs.





Les fameuses dalles qui déclenchent des flèches, incontournables depuis Indiana Jones. Ils sont bien décevants tous ces pièges, ils manquent terriblement d'imagination. Toujours des murs qui vous écrabouillent ou des rouleaux compresseurs se déclenchant avec des leviers. J'espère vivement qu'un éditeur de niveaux sera publié un jour pour qu'on montre à Westwood tout ce qu'ils auraient pu faire de machiavélique avec ce jeu.

vite. Et ça, pour tourner vite... fichtre, on se croirait dans R-Type. Déjà une nuée de monstres me court après. Je me retrouve à lancer mes sorts comme dans un jeu de shoot. Ça fuse dans tous les sens... c'est fichtrement beau. Pas bien finaud, mais beau, très rapide et jouissif. En revanche, bien plus tard dans la campagne, quand mon livre de sorts se trouve bien rempli et que je suis tenté de chercher des combinaisons diaboliques, des trucs vraiment astucieux, la frustration s'installe. Car franchement, c'est peine perdue. J'ai tout essayé : j'ai posé des pièges puis téléporté des monstres dessus. J'ai érigé des murs magiques. J'ai envoûté des créatures que j'ai bourrées de sorts offensifs. Tout cela est possible et c'est très agréable, mais c'est toujours tellement moins efficace qu'un simple missile guidé ou qu'un rustre rayon de mort. Alors voilà : on en revient toujours à deux ou trois combinaisons de sorts gagnantes. Et c'est là l'une des principales différences entre Diablo et Nox : l'aspect arcade/action a été si bien mis en valeur, les monstres réagissent si vite, que tout le côté stratégique passe à la trappe. On aurait aimé frissonner, avoir le temps d'angoisser, mais tout tombe à l'eau quand on a compris que l'unique chose que l'on nous demande, c'est d'entrer par une porte et de sortir par l'autre, accessoirement en tuant tout ce qui bouge. Exactement comme dans un Doom-like. D'ailleurs, la preuve que l'on ne met guère d'investissement dans l'histoire, c'est qu'il n'y a jamais aucune sanction morale. C'est très déroutant. On peut tuer tout ce qui peut être tué. On peut voler tout ce qui peut être volé. On est toujours considéré comme un héros. Il n'y a pas à réfléchir, à s'investir. Autre exemple frappant : je tue un gros monstre, je sors du niveau. L'inévitable lourdaud avec son ballon dirigeable m'attend pour me complimenter : « Bravo ! Tu m'as rapporté le bâton de Troulalère ». Ah bon ? Je ne m'en étais même pas rendu compte que je l'avais trouvé, ce bâton. Je regarde dans mon inventaire... Ah ben oui ! Le bâton s'est mis automatiquement dans mon barda quand j'ai tué le Boss du niveau... Tsss... Ça n'encourage pas du tout à s'intéresser à l'histoire non plus, ça, ce sentiment que, quoi que l'on fasse, on se dirige automatiquement vers la victoire.



Encore un objet largement sous-exploité : les barils remplis d'explosifs. Les concepteurs de niveaux auraient pu avoir un peu plus d'imagination. Ils ne servent en gros qu'à révéler des passages secrets ou à cramer des monstres.



Tout sur les modes multiplayer de Nox dans la rubrique Réseau de ce numéro.





« Ultima Noxline »

Décidément, Ultima Online n'aura pas marqué que mon esprit. Les pompages d'UO dans Nox sont innombrables. C'est tout particulièrement flagrant au niveau graphique.

Un scorpion dans UO...

... et un scorpion dans Nox.

Un bon gros Nonox quand même

Je râle, je râle, mais il y a quand même quelques petites merveilles dans Nox. Il ne faut malheureusement pas les chercher dans l'histoire, totalement convenue, dirigiste, plate, presque dénuée de dérision et du moindre souffle épique. Non, la grande vedette de Nox, c'est son interface. Une fois de plus, Westwood a révolutionné un genre en concoctant l'ergonomie ultime. Troisième bouton totalement pris en charge, raccourcis clavier parfaits. Le jeu n'est pourtant pas si simple, et dans les premières minutes, on panique un peu, on se demande comment utiliser tous ces sorts, ces créatures, ces pièges. Le problème est réglé en cinq minutes et tout devient aussitôt d'un stupéfiant naturel. Vraiment du grand boulot. L'autre truc qui m'a bluffé, c'est l'immensité de l'univers : on passe son temps à courir dans tous les sens, à traverser le monde de part en part en cassant tout, et pourtant, on ne s'arrête jamais (car c'est plutôt un jeu facile). On ne passe que très rarement deux fois par le même lieu. J'estime pourtant qu'il faut environ 30 heures pour finir une des trois campagnes. Trente heures sans une seconde de répit. Trente heures sans jamais bloquer, ou presque. Et quand on pense que les trois campagnes sont différentes. Car même si l'on traverse les mêmes lieux dans un ordre différent, les trois personnages ont des habilités tellement opposées que les parties ne se ressemblent guère. Pas de problème donc, on en a pour son argent : Nox est un repas plus que consistant.



Artificielle mais pas stupide

Et puis il y a l'Intelligence Artificielle. Et là aussi, chapeau bas. Le « pathfinding » fonctionne parfaitement, les monstres sont malins comme des singes et se présentent comme des adversaires tout à fait à la hauteur, avec tactiques de repli, esquives, etc. Mais surtout, Westwood a réussi là où tant de créateurs ont lamentablement échoué : les lanceurs de sorts joués par l'ordinateur sont malins ! Un vrai



Posez vos pièges... et attirez les ennemis avec une poignée de missiles guidés. Attendez le feu d'artifice. N'oubliez pas que vous pouvez préparer vos pièges à l'avance, les trimballer dans votre sac en prévision d'un passage un peu délicat.

Le « pathfinding » fonctionne parfaitement, les monstres sont malins comme des singes et s'avèrent être des adversaires tout à fait à la hauteur.





Un univers de toute beauté. Une traversée des enfers tout bonnement dantesque.



Faites très attention avec vos sauvegardes : on a tendance à n'utiliser que la sauvegarde automatique (touche F2)… Pourtant, je vous conseille vivement de mettre une sauvegarde de côté à chaque début de niveau, que vous n'écraserez pas avec la sauvegarde automatique.

petit miracle. Cette intelligence des adversaires participe énormément à la vie du jeu et donne lieu à quelques scènes vraiment excitantes : je me balade sous le couvert d'un sort d'invisibilité. Je passe à proximité d'un loup. Le voilà qui tourne la tête, s'agite, et se met à renifler. Il suit une piste… la mienne ! Mais pas le choix, le sort d'invisibilité est ainsi fait que si je cours, je redeviens visible. Je suis donc obligé de marcher avec ce loup qui commence à s'approcher dangereusement en reniflant. Quand il approche trop son museau de mon froc, je lui assène finalement un grand coup sur le nez… Cinq loups me voient aussitôt apparaître dans un nuage de fumée et me sautent dessus. Par contre, et c'est étonnant dans un jeu où l'accent a été mis avec tant d'effort sur l'intelligence des monstres, ceux-ci ne s'activent qu'à partir d'une certaine distance. Dans les faits, ça donne ceci : si on approche lentement, on voit les ennemis à l'autre bout de l'écran qui attendent sans bouger. Or, dans Nox, il est aisé de tuer à distance en un coup. Cette tactique est donc souvent payante et c'est bien dommage.



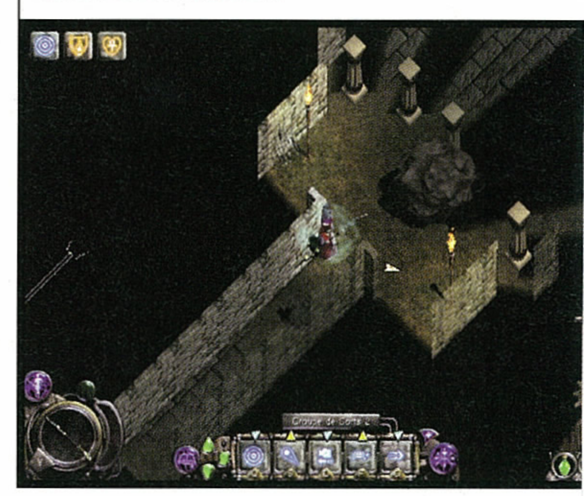


Conclusion : tralala et semi-youpi

Alors voilà : Nox n'est pas un jeu culte, mais il n'empêche que c'est un très bon jeu, parfaitement fignolé, parfaitement rodé. J'aurais espéré que les pièges soient plus amusants (ils se limitent à des trous dissimulés et des leviers qui activent des rouleaux compresseurs bardés de pointes). J'aurais espéré un aspect jeu de rôle moins dérisoire, une histoire qui tienne la route, avec des choix et surtout de vraie trouvailles scénaristiques. Non, Nox n'est finalement qu'un Doom-like en 2D, exactement comme l'était avant lui le fantastique Abuse. Eh bien malgré tout, on y trouve largement son compte. On tue tout ce qui bouge, c'est défoulant. La malice est trop rarement payante. Qu'importe, on court dans tous les sens en déchargeant des boules de feu, en traversant des centaines de paysages, en affrontant un nombre impressionnant de monstres, qui font preuve d'une intelligence rare. L'éventail des sorts est très large (une quarantaine en tout), il est possible d'invoquer des créatures, d'en posséder, de poser des pièges… Même si l'on retombe toujours sur les mêmes tactiques gagnantes, il est agréable de savoir qu'on a des milliers de possibilités en réserve. Et puis le jeu est immense. Enfin, il y a les modes multijoueurs. Là, il y a beaucoup à dire. En deux mots, c'est très rigolo, ça ressemble plus que jamais à un Doom-like en 2D, mais je ne pense pas qu'on puisse s'y amuser plus de quelques semaines. Reportez-vous à la rubrique Réseau de ce numéro pour tous les détails. Pas de problème donc, ça valait largement le déplacement, et je ne regrette pas une seconde mon voyage sur les terres de Nox… en attendant Diablo 2, qui sera peut-être le jeu magique que j'attendais, qui sait.

monsieur pomme de terre

Très marrant, le système de champ de vision ! Les zones qui vous sont cachées par un obstacle sont ombrées en temps réel.



En Deux Mots

Nox est un très bon jeu, à condition de savoir ce que l'on achète : ça n'est pas du tout un jeu de rôle. Nox est un pur jeu d'action ; presque un Doom-like, en 2D. Une durée de vie énorme, engraissée par un mode réseau vraiment sérieux : Nox vaut le détour… Reste maintenant à voir ce qu'il vaudra comparé à Diablo 2.

- **+** Vedette du jeu : l'interface qui touche à la perfection
- **+** Fichtrement beau
- **+** Excellente durée de vie
- **–** Les pièges sont totalement dénués d'invention
- **–** Le scénario est linéaire et plat



85	92	88
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT







Jouable sur **Pentium II 350, 64 Mo Ram**
Éditeur **Interplay**
Développeur **Shiny Entertainment États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**

MESSIAH

ACTION/PLATE-FORME/AVENTURE POUR TOUT PUBLIC, MAIS UN PEU ADULTE QUAND MÊME - PC-CD ROM



Dieu est impayable ! Non seulement il fait la vedette depuis des milliers d'années, mais en plus, il envoie ses séraphins dans les jeux vidéo... Messiah nous arrive enfin ! Sonnez clairon, résonnez bals musettes !

J'aimerais bien vous y voir, vous. Vous vous tenez tranquille dans votre plumard douillet, et puis Dieu rapplique et vous expédie à grands coups de pompes dans le trou du cul de l'univers, plus communément appelé « Terre ». Trou du cul, parce qu'il n'y a plus un seul arbre en état de pousser dans cette période de l'Histoire de l'humanité, et surtout parce que l'homme a arrêté de croire en la nature divine. En plus, il va falloir posséder l'âme de certains de ses habitants pour accomplir la mission que vous file Sa Majesté : sauver la Terre en empêchant l'Apocalypse. Il est gonflé Dieu ; s'il ne voulait pas d'Apocalypse, il ne fallait pas le faire écrire par ce Jean, Saint de son état. Messiah arrive enfin parmi nous. Sans vouloir faire de jeux de mots stupides, il était quand même vraiment attendu. Bref, nous voilà dans la peau de l'Ange Bob, envoyé sur terre pour contrer les forces de Satan. Ces fâcheux ont eu la bonne idée de se mettre à la recherche des sept sceaux nécessaires à son déclenchement. Histoire de bien pouvoir remplir sa mission, le petit Bob a le pouvoir de se glisser dans tout ce qui est plus ou moins vivant dans cet univers, empruntant, de-ci, de-là, les quelques accessoires qu'il pourra trouver sur ses hôtes, allant du simple chalumeau à la mitrailleuse, en passant par le lance-flammes. Évidemment, prévenus de la présence du petit ange, les Forces du Mal ne se priveront pas d'envoyer des bataillons entiers de salopards armés jusqu'aux dents. Et c'est sans compter sur les dissidents anti-tout, et bouffeurs de cadavres, qui passent leur temps à sortir de leurs égouts et faire des excursions en ville pour foutre le feu et tuer tout ce qui bouge. Non, ça ne s'annonce pas comme un remake de « Nomad Soul », puisqu'ici on peut posséder tout le monde. Mais il s'agit plus d'un jeu d'action, d'aventures et de plate-forme. Un peu comme un Tomb Raider, mais en mieux, et en plus perfectionné. En effet, le coup de la possession rénove mine de rien ce type de

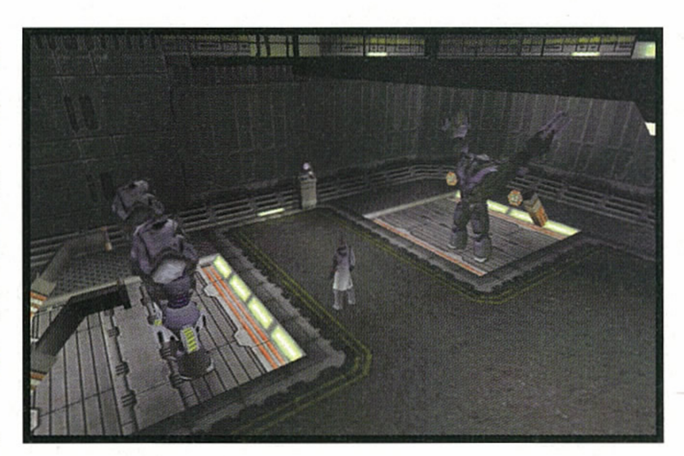


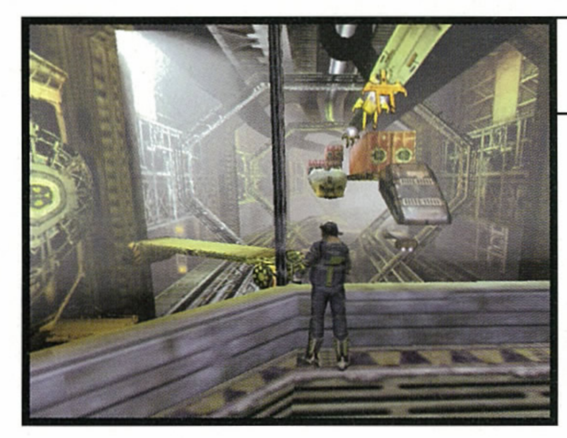
gameplay. Au lieu de diriger un personnage disposant de pouvoirs multiples, on prend les commandes d'un héros fragile mais capable d'utiliser les pouvoirs des autres.

Délires technologiques

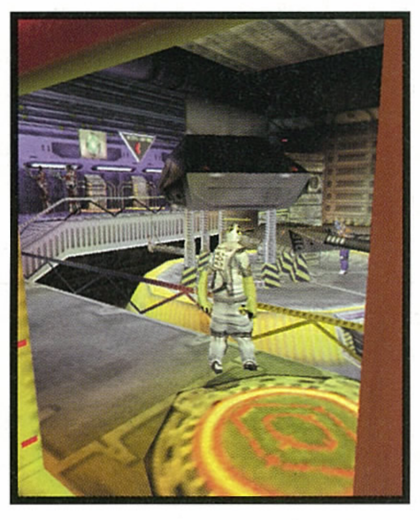
Bienvenue sur Terre. C'est pollué au dernier degré, il y fait tout le temps nuit, et les gens y sont aussi polis que des portes de geôles. Y a pas à dire, question ambiance, ça baigne dans la décadence et le délire technologique. Toutes les parois des bâtiments semblent être faites d'acier trempé, des trous béants éventrent des pans de murs pour laisser s'échapper des rangées de canalisations, tuyaux et autres câbles, ceux-ci allant se planter avec violence dans la cloison qui est en face. Des fumées sont crachées en permanence dans l'air par des bouches de cheminées aux allures obscènes, et d'immenses rouages tournent à l'infini dans des grincements à s'en fendre les dents. On est quand même assez étonné devant le degré de sophistication des détails. Tout est mis en œuvre pour donner l'idée d'un environnement technologique violent, ne donnant que peu de répit à ce qui doit rester de la couche d'ozone.
Tout cela pour dire que, manifestement, le background du jeu a été suffisamment bien travaillé pour donner un maximum de crédibilité à l'ensemble. La conception de l'univers aux alentours pousse à l'admiration. Tout l'environnement a une « patine » qui donne à cette vision de l'avenir un aspect crade et usagé. Ça fait penser à tout ce qu'ont pu faire des gens comme Sid Mead, en designant les nombreux décors de films comme « Blade Runner » ou encore « Aliens ». Tout est fait pour immerger le joueur dans un univers réalisé avec méticulosité, et les ombres des différents personnages se détachent sur le sol et s'affichent en fonction de l'emplacement de la source de lumière la plus proche. Les consoles d'ordinateurs ne font pas gadget, les écrans sont tous animés, les rues savamment éclairées... Parfois, on est amené à traverser quelque pièce débouchant sur d'immenses décors, soigneusement animés par un quelconque mouvement d'une quelconque machine, aux proportions tellement colossales qu'elle donne la mesure du gigantisme des lieux, et par contraste, de la petitesse du héros. En prime, la présence de cette foule de détails animés contribue à concrétiser tout cet univers de fiction.

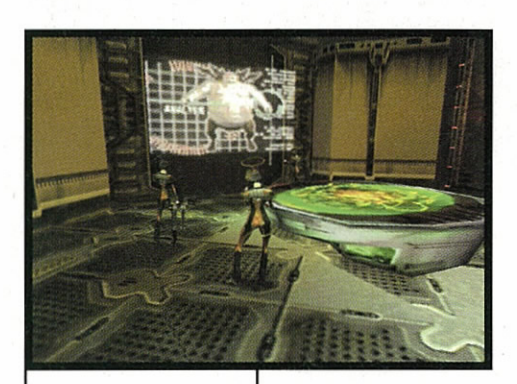
La présence d'une foule **de détails** animés contribue **à concrétiser** tout cet **univers de** fiction.



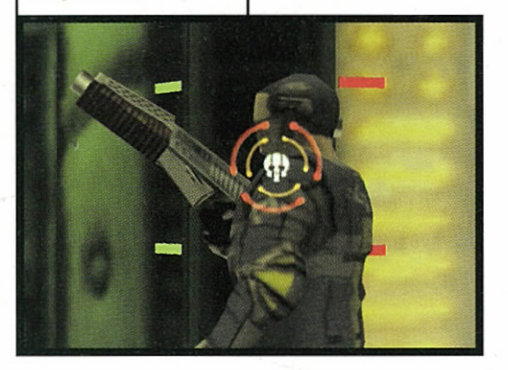


Les décors sont immenses, et certains de leurs éléments sont animés, pour ajouter à cette idée de technologie prédominante.





En mode snipping, une tête de mort s'affiche pour annoncer que le coup est fatal.



L'emprunteur

Bob est donc un charmant chérubin. Il mesure ses bons 75 centimètres, et doit peser correctement vingt kilos, plumes comprises. Comme c'est un ange, il a une paire d'ailes dans le dos, plutôt destinées à voleter qu'à voler. Il peut ainsi franchir une dizaine de mètres sans toucher le sol, ou encore s'élever d'une bonne hauteur d'homme. Pour les mouvements, ils sont très ordinaires, puisque sous sa forme de chérubin, Bob ne peut rien faire. Même pas se servir d'une arme, par exemple. Pour cela, il faut qu'il possède l'âme de quelqu'un. Sinon, il peut toujours s'élever un peu plus haut que le commun des mortels et se servir des interrupteurs qui traînent à sa portée.
Cet Ange Bob se promenant à moitié à poil, un soin particulier a été apporté à son design, et y a pas à dire, le « Real Time Deformation and Tesselation », ça tue la gueule, comme on dit sur Terre. Les jointures des articulations sont souples, chacun des mouvements semble gagner autant en naturel qu'en fluidité, et la chair acquiert une qualité particulière. L'allure du bonhomme est assez rigolote, et le « clip clip ! » de ses pieds lorsqu'il court ajoute pas mal de pittoresque à son allure déjà bien loufoque. Le personnage est réussi, aussi bien au niveau graphique que technique. Évidemment, comme il est à poil, il est particulièrement vulnérable aux balles de fusils et autres mitrailleuses, et il faut veiller particulièrement au niveau de ses points de vie. Il faut compter environ un point de vie à l'hôte pour en régénérer deux chez Bob. On aura donc deux jauges de vie à gérer lorsqu'on sera aux commandes d'un simple mortel. En soi, c'est assez rigolo.

Gueules d'apôtres

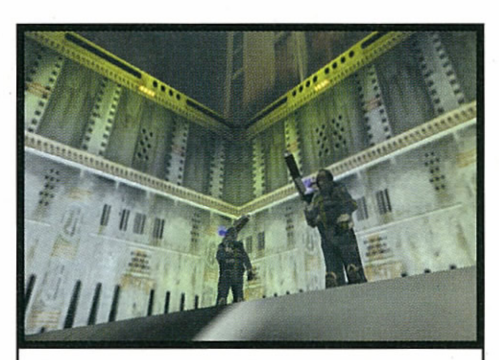
Il n'y a pas toutes les têtes que l'on peut incarner parmi ces photos, mais ce petit échantillonnage donnera une idée de la quantité de formes différentes qu'il est possible de prendre.

La grande majorité des phases axées plate-forme du jeu se font dans la peau de Bob, et avec personne autour.



Corps à prendre

Pour commencer, la population locale est bavarde, et très remontée contre tout ce qui porte des ailes. Dès qu'un personnage armé remarquera l'Ange Bob, il se mettra à tirer d'un feu nourri dans sa direction… Le problème, c'est que les miliciens locaux sont bien entraînés et ne loupent jamais leur cible. De plus, l'usage des armes sur un collègue de travail a une furieuse tendance à attirer tous les copains dudit collègue lorsque la première détonation retentit. D'ailleurs, mieux vaut viser rapido. En prime la société étant ce qu'elle est, il sera mal vu par l'autorité locale qu'un civil se promène avec une arme dans les rues ; ça fera désordre et ça provoquera une exécution sommaire dans les plus brefs délais. Tout ce qui est vivant peut être possédé. Et le nombre de différentes enveloppes charnelles qu'il est possible d'emprunter est assez impressionnant. Certes, rien ne ressemblant plus à un humain qu'un autre humain, les compétences offertes par ceux-ci resteront très similaires, mais certaines différences entre les individus sont perceptibles. Pour commencer, la société dans laquelle on est appelé à évoluer est très cloisonnée. Plusieurs classes de personnages se partagent des tâches et des responsabilités, et certains corps sont plus appropriés que d'autres pour franchir des portes, actionner des commandes, ou encore accéder à des endroits un peu « sélects ». D'entrée de jeu, on « pensera » les niveaux que l'on traverse à travers l'hôte préalablement emprunté. Évidemment, il faudra souvent changer de peau, et dans la mesure où la population locale a une haine viscérale contre les anges, mieux vaudra faire ça dans la plus grande



Si cette prise de vue semble un peu bizarre, c'est parce qu'on est dans la peau d'un rat …à ras de terre !

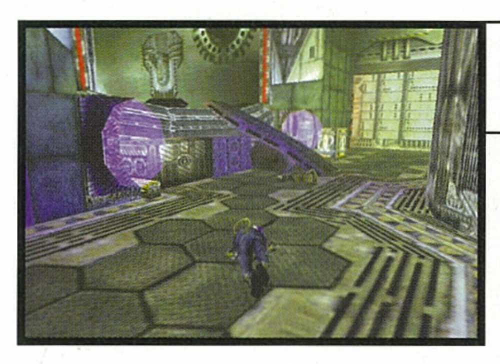
discrétion possible. On peut se retrouver dans la peau de flics, de soldats, de gradés, de chercheurs spécialisés dans le nucléaire, de rats, de putes, de videurs de boîte, de révolutionnaires, ou encore de « gardiennes », des mutantes lévitant à quelques centimètres du sol lorsqu'elles avancent et dont les bras ont été remplacés par deux mitrailleuses lourdes. Pour la forme, on peut à tout moment passer en mode de vue à la 1re personne. Bien que ce mode n'offre pas la possibilité d'avancer, on peut néanmoins straffer et zoomer pour snipper une cible, en ayant pris auparavant possession d'un corps de flic ou de militaire. D'autres créatures proposent aussi bien des compétences différentes, comme celles permettant, entre autres, de se déplacer en environnement contaminé par le nucléaire, de dévisser la tête de n'importe quel impromptu vous en voulant particulièrement (ce sont les Behemoths, très rigolos), ou encore de se faire saluer militairement par des troufions de base (si on a pris la précaution de prendre possession d'un gradé). Si par malheur l'enveloppe charnelle vient à clamser, Bob est automatiquement éjecté du corps, et se retrouve alors à la merci de tout agresseur se trouvant dans les parages. Certains corps sont plus résistants que d'autres aux balles. Ainsi, les flics et les militaires tiennent mieux le coup que le mécano ou la péripatéticienne locale, la palme de la résistance physique allant au Behemoth blindé, qui peut encaisser des coups sans trop s'en faire : mieux vaut éviter d'attirer leur hostilité lorsqu'ils ne sont pas possédés.



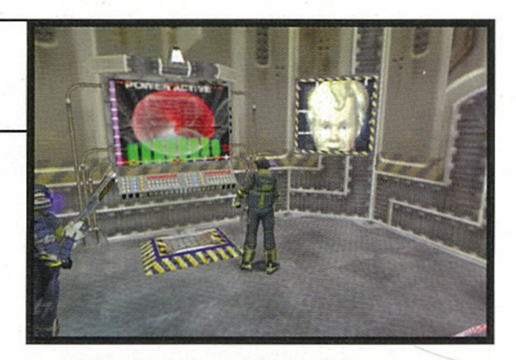
Lors d'une possession de corps, celui-ci s'étire et se boursoufle, pendant qu'un effet pyrotechnique l'entoure... Pas très discret !

Cyniquement vôtre

On a beau être un ange, on n'en est pas moins une pute. Messiah applique, de façon très « propre », l'adage « la fin justifie les moyens ». Visuellement, le jeu n'est pas plus violent qu'un autre. Bien que les façons de mourir atrocement soient nombreuses, la caméra ne reste pas bêtement fixée sur la victime. De ce point de vue, il n'y a pas de sadisme. L'humour noir, en revanche, est terriblement d'actualité. Ainsi, on peut, par exemple, posséder des corps pour sauter du haut d'un précipice, pour peu qu'on ait besoin de se faire un peu de place en haut d'une passerelle. Naturellement, le but du jeu est de sortir du corps avant qu'il ne s'écrase en bas. D'ailleurs, par moments, l'Ange Bob se devra de sacrifier son porteur s'il veut espérer aller plus loin. Sur ce coup-là, le cynisme est



En cas de chute trop grande (avec son porteur), les genoux se brisent, les points de vie vont vers le bas. Il n'y a plus qu'à se trainer en se plaignant de l'intense douleur.



Le **nombre** d'enveloppes charnelles **différentes** qui **peuvent** être empruntées est **assez impressionnant.**

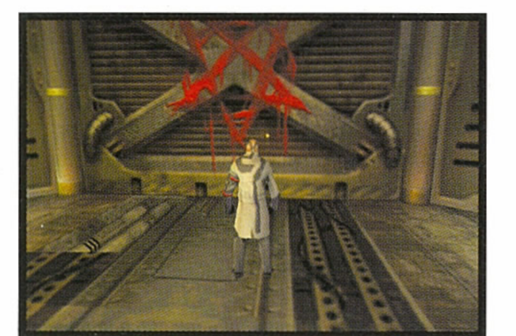


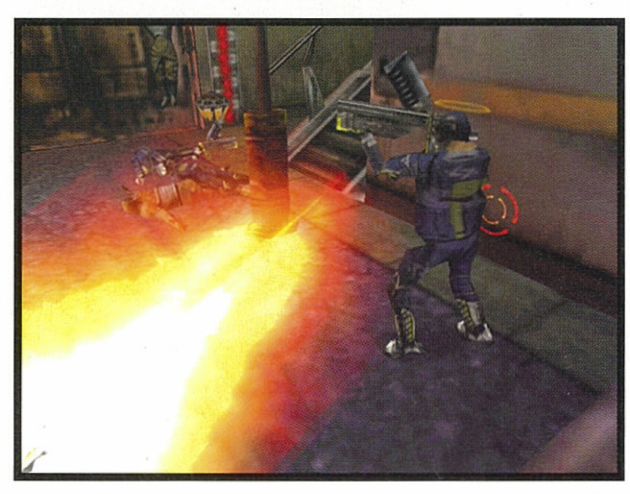
obligatoire. Il faudra aussi envoyer quelques personnes IN-NO-CEN-TES au broyeur pour pouvoir déclencher le système entraînant l'ouverture d'une porte. Dans d'autres cas, il faudra se promener avec des matériaux hautement radioactifs, ou encore provoquer une fuite dans le réacteur d'une centrale, pour voir un grand nombre d'individus chanceler, puis tomber raides morts autour de soi. Oui, c'est glauque. Mais ça renforce énormément le ton général du jeu, en lui conférant une touche d'humour noir assez unique. Depuis Fallout, on n'avait pas vu de jeu aussi grinçant. Je ne parle pas de provoc grand-guignolesque pour choquer papa-maman, mais bien de noirceur élevée au rang d'art.



L'art et la méthode

Y a pas à dire, c'est beau... Le moteur utilisé est très intéressant et le jeu s'ouvre à de nombreuses possibilités. C'est le principe du « Real Time Deformation and Tesselation » (de l'enveloppe souple, quoi !), qui a été utilisé pour la modélisation de tout ce qui peut être organique dans le jeu. Ainsi, les personnages 3D voient leurs articulations se plier avec souplesse et grâce. La peau a une sensibilité presque palpable, et les effets de déformation sont utilisés à bon escient : il suffit de regarder le vaste choix de pin-up et de prostituées qui est proposé pour s'en rendre compte. Ce principe de l'enveloppe souple s'exprime de la meilleure façon pendant les phases de possession des





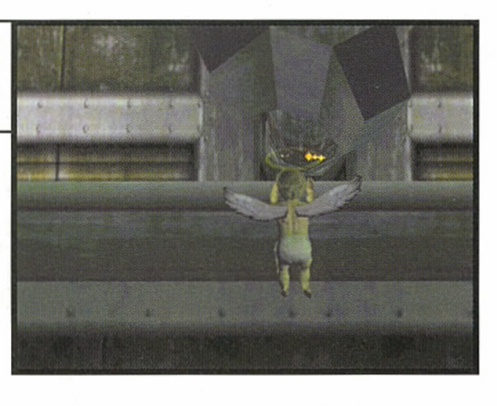
corps, lorsqu'ils se boursouflent et s'étirent sous l'effet de la magie de Bob. Cela donne un cachet profondément humain à tous les protagonistes du jeu. Rien que la scène de la boîte de nuit est révélatrice : une multitude de personnes s'y trouvent et dansent au rythme de la techno ; c'est tellement bien foutu qu'on ne peut s'empêcher de se marrer ! Les effets visuels sont aussi enrichis par l'usage des sources de lumière. Certes, puisque tout le jeu se déroule en nocturne, on est plutôt gâté en lumière artificielle. Les éclairages sont dynamiques et confèrent une touche vraiment particulière à l'ensemble. Le moteur physique est lui aussi très intéressant. Il apporte beaucoup d'intérêt à l'aspect plate-forme du jeu. Muni de sa paire d'ailes, Bob fait quelques misérables sauts avant de retourner vers le plancher des vaches. La sensation de pesanteur est très bien restituée, et dans la mesure où l'on se retrouve de temps en temps pris dans quelques courants d'air chaud ou autres ventilateurs, on s'aperçoit que la gestion des lois de la physique est vraiment bien maîtrisé. Les corps tombent lourdement sur le sol, les ventilateurs font flotter l'ange Bob dans un mouvement de yo-yo incessant. On peut balancer des armes dans le vide pour les retrouver plusieurs mètres plus bas, et il arrive aussi que des unités aéroportées franchissent des piles de caisses dans une parabole très élégante ; tout cet ensemble de détails donne beaucoup de réalisme à cette histoire fantastique, et c'est très plaisant. L'I.A., de son côté, est bien balancée. On se retrouve facilement ennuyé par les forces en présence si on joue trop au kakou. Les soldats sont futés : ils n'hésitent pas à se planquer derrière caisses et débris, histoire de coincer le petit ange sous un feu croisé nourri. Certes, il y a certaines faiblesses, mais le jeu est suffisamment dur pour se les accorder. Enfin, et c'est suffisamment rare pour mériter d'être signalé, les doublages sont excellents et l'éditeur s'est lâché. C'est très efficace pour installer le joueur dans l'ambiance.

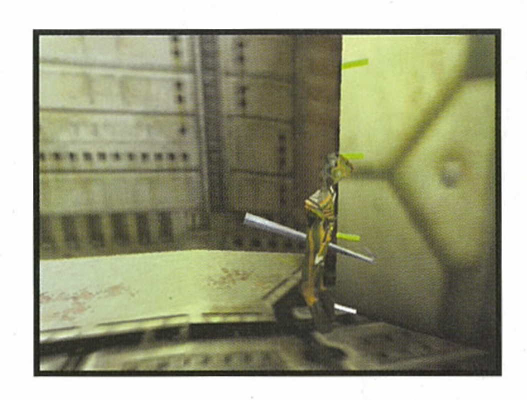
Mais non !

Bien que le jeu tourne correctement sur des petites configs, il nécessite quand même du matériel conséquent si l'on veut profiter pleinement de tous les effets qu'offre le jeu. Il ne peut pas se permettre d'afficher trop de monde à la fois sur l'écran. Le moteur 3D de l'engin permet peut-être de faire des miracles, mais quand pas mal de monde se pointe, ça se met à ramer un peu trop, ce qui réduit grandement l'espérance de vie dans un combat. Réduire la profondeur de champ, la résolution, les options graphiques de texture et d'effets de lumière casserait pas mal l'ambiance remarquable de l'ensemble. Toujours en rapport avec l'affichage : un trop grand nombre de corps gisant sur la chaussée interdira toute progression, et on se verra contraint de sauter au-dessus de l'amoncellement de cadavres. On regrette aussi les directions que le jeu prend de temps en temps. Quand on a la possibilité d'incarner plusieurs dizaines de types de personnages différents, on s'attend quand même à un minimum d'interaction avec tous les autres protagonistes du jeu. Ici, ça se limite à quelques réflexions du genre « arrête de me gonfler ». Impossible donc de glaner des renseignements auprès de la population locale, même si l'on arrive à s'y fondre avec brio. En fait, on s'aperçoit que tout se fait par « phases de jeu ». Un coup on se retrouve dans une phase de combat obligatoire, un autre dans une phase d'un jeu d'aventure, à chercher un accès dans une autre zone, alors qu'ailleurs l'ensemble revêt l'aspect d'un jeu de plate-forme de haut niveau. De tellement haut niveau, d'ailleurs, qu'on se sent obligé de sauvegarder tous les deux mètres. Arrive un moment où l'on voudrait bien que le jeu trouve ses repères, et sans tout le charme de son ambiance fantastique, on passerait notre temps à se demander sur quel pied danser. Seul problème, Messiah est trop court. Certes, il occupe bien le joueur, mais au bout de trente, trente cinq heures de jeu, c'en est terminé. On aurait quand même souhaité en avoir un peu plus pour notre argent.



Le chérubin peut faire pas mal d'actions au cours de sa progression. Avancer en s'agrippant sur une corniche est souvent une bonne ruse pour franchir un passage en toute discrétion.





Le background du jeu a été **suffisamment travaillé** pour donner **un** maximum de **crédibilité** à **l'ensemble.**



Mais si !

Messiah vit beaucoup par toute l'ambiance qu'il véhicule. On se la prend en pleine face, et elle a une furieuse tendance à gommer tous les détails et les petites imperfections qui entachent l'ensemble. Les décors sont titanesques et tellement bien chiadés que rien n'oblige à justifier les passages axés plate-forme du jeu. Les designs des personnages sont déjantés, tout comme leurs comportements ; leurs costumes en jettent, et les allures qu'ils prennent vont du comique à l'impressionnant. Les sons et les musiques ont bénéficié du même soin, et même la VF est supportable : ils se sont permis une foule de familiarités que s'interdisent beaucoup d'adaptations dans le monde du jeu. Rien que la diversité des hôtes que l'on peut incarner pousse le joueur à aller plus loin. En plus, sous ses apparences d'ange cul-cul-la-praline, Messiah est un jeu adulte, et on se surprend à rire du malheur des autres. Mais après tout, n'est-ce pas ça, l'humour noir ?

Pete Boule

En Deux Mots

MESSIAH EST BEAU. C'EST TRÈS IMPRESSIONNANT. BIEN QUE ÇA RESTE TRÈS PROCHE D'UN TOMB RAIDER-LIKE SUR LE PRINCIPE, LE FAIT D'INCARNER UNE GROSSE QUANTITÉ DE PERSONNAGES DIFFÉRENTS, DANS UN ENVIRONNEMENT ET UNE AMBIANCE EXTRÊMEMENT RICHE, DONNE UN GRAND SOUFFLE À L'ENSEMBLE, ET POUSSE LE JOUEUR À VOULOIR ALLER PLUS LOIN.

- \+ L'ambiance
- \+ La tonne de différents personnages qu'on peut incarner
- \+ L'humour noir
- − Les faiblesses de l'affichage
- − L'absence d'interaction avec les personnages
- − La durée de vie un peu courte

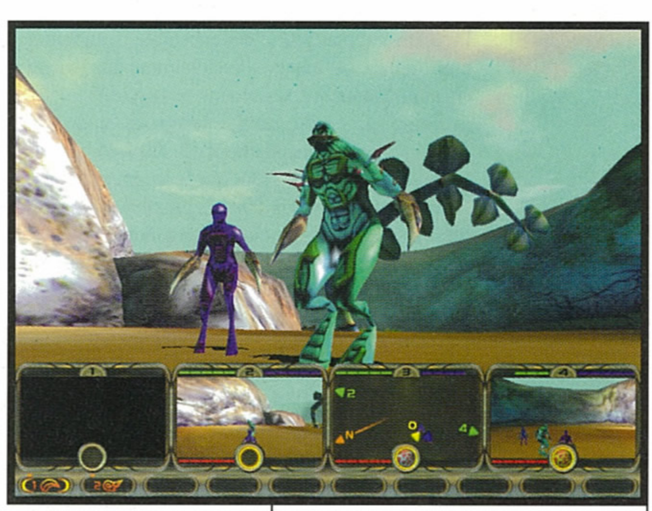


89 TECHN | 92 DESIGN | 86 INTÉRÊT



Tiens, un shoot 3D. Encore. Pourtant, cette fois-ci, cela pourrait bien être intéressant puisque les développeurs ne sont autres qu'une belle bande d'originaux. Le thème est brûlant d'actualité, car il aborde en douceur la question des manipulations génétiques.





Le futé et le musclé. La fine équipe.

Evolva : voilà bien un mot qui sonne mal. À dire vrai, c'est le titre de jeu qui m'a le plus intrigué avec Dai Katana (qui signifie curieusement « je suis à la bourre », en jap'). En fait, ce titre a une consonance organique, voire même anatomique assez prononcée. C'est sans doute ce que voulaient les développeurs de Computer Arts, qui n'en sont pas à leur premier forfait en matière de représentation biomécanique. En effet, ces gars-là ne sont autres que les créateurs de l'un des plus grands hits au Top 50 des screensavers, j'ai nommé Organic Art. À une époque, à Joystick, c'est bien simple, on trouvait ce machin sur tous les écrans de la rédaction. C'était d'ailleurs une période très idiote : et vas-y que je te balance mon tessaract au nez, et moi mon crâne en 3D d'où sort un anneau de Moebius aux couleurs hyper-vitaminées totalement délires, ou même mon entité pieuvroïde absolument fluo. Bref, la 3D avant les cartes 3D et le kitch bien des années après « Les mercredis à l'Assemblée nationale ». Depuis lors, c'était il y a trois ans, pas de nouvelles de ces coyotes. On se disait (c'est en fait un pieux



Evolva

SHOOT 3D POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Des structures tout aussi inspirées que le reste du décor.

L'équipe se dirige individuellement ou en groupe.



mensonge, en fait on s'en souciait comme d'une guigne) qu'ils avaient été portés disparus en rave party ou qu'ils s'étaient tués en tentant de traverser le désert du Mojave avec comme seule nourriture une cargaison de fraises Tagada (TM) ou de petites bouteilles de Coca (TM aussi) acidulées.

En l'an 10183

L'action prend place dans quelques centaines d'années, à un siècle où l'humanité aura maîtrisé la génétique de A à Z, y compris celle régulant les mécanismes de vie de la côte de porc. L'époque est formidable et rigolote à la fois, et bien vite, on joue à se faire pousser des membres à des endroits délires : des enfants naissent avec des pieds à la place de la bouche, ce qui leur fournit une bonne excuse pour ne pas aller à l'école.



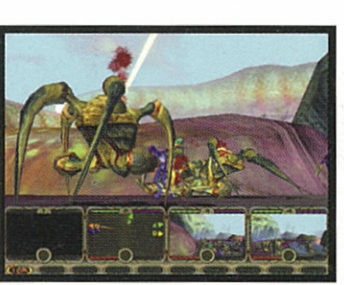


MULTIJOUEUR	
IP	4
Server	4
Modem	2

Jouable sur **PII 350, 64 Mo RAM, Carte 3D, 32 bits**
Éditeur **Virgin Interactive**
Développeur **Computer Arts États-Unis**
Texte et voix **En V.O.**

Les cercles jaunes représentent la portée à laquelle on peut donner des ordres de mouvements.



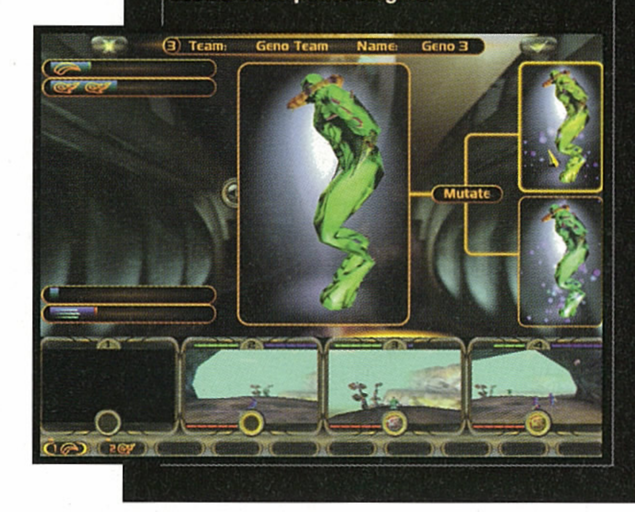


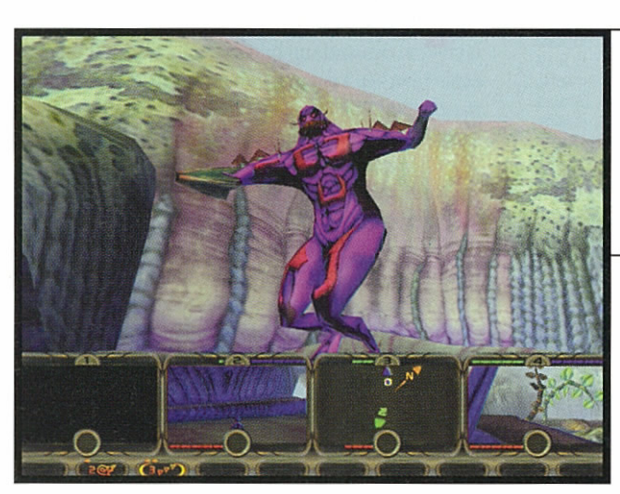
Des nations entières se forment avec des individus possédant de multiples yeux, y compris dans le dos, ce qui ne sert pas à grand-chose, mais évite la blague idiote du Poisson d'avril. La seule ombre au tableau, en ce siècle débile, est l'invasion de la galaxie par une sorte de parasite qui prend possession, en quelques jours, de différents mondes, en les infectant et en déposant sa petite graine un peu partout dans les madames planètes. L'humanité ne peut clairement pas laisser faire ça. Du coup, elle envoie un Evolva, sorte de commandant militaire virtuel qui dirige une escouade de Genohunters. Malgré le nom, l'Evolva, c'est nous. Evolva, c'est avant tout un shoot à la troisième personne, mais fort heureusement, la chose est légèrement matinée de tactique : on dirige les personnages à sa guise, on leur fait faire des choses à distance, on leur donne des ordres injustes, et on les abandonne souvent à leur triste sort, puisqu'au niveau suivant, on retrouve tout le monde avec la grande forme. Non, ce n'est pas une bande de Jésus ressuscitant à la chaîne, c'est juste des Genohunters.
Les Genohunters sont l'une des merveilles génétiques créées ces dernières années. Cela aurait bien pu être le nouveau nom du Téléthon du XXIe siècle, mais non, c'est comme ça que l'on appelle ces formidables soldats. Leur principale caractéristique est qu'ils revêtent des couleurs chatoyantes (violet, vert, bleu irisé, jaune), ce qui le fait bien en boîte, notamment du côté de Thonon-Les-Bains. À part cela, ils ont aussi la possibilité d'absorber les caractéristiques génétiques de créatures du règne animal ou végétal qu'ils rencontrent, après les avoir réduites en purée.
Les quatre genohunters que l'on va diriger possèdent des caractéristiques basiques dissemblables : le grand, Toucancan, est très fort mais très lent ; Pousse-moussu est très petit, mais aussi très malin et très rapide. Bref, vous avez tous compris le principe.
L'intérêt du jeu vient de l'évolution de nos quatre amis au cours du scénario, et du fait qu'ils ne posséderont jamais deux fois les mêmes caractéristiques. Le but du jeu, bien plus encore que de créer de la diversité, est de leur permettre de passer des niveaux et des embûches, au premier coup d'œil insurmontables, avec leurs caractéristiques basiques. Ainsi, le gros balaise est tout à fait incapable de sauter sur une longue distance. L'accès au second niveau est justement fermé par un précipice qu'il faut traverser. Ainsi, il sera nécessaire que Toucancan trouve une créature ayant cette caractéristique de saut pour la vampiriser et ainsi traverser. Sans vouloir vous dire exactement ce

Les pouvoirs

Les pouvoirs

Les pouvoirs que l'on peut acquérir sont relativement nombreux. Parmi eux, on trouve des caractéristiques physiques ou des armes. Le tout peut se mélanger mais doit s'équilibrer dans une certaine mesure. Une pression sur la touche « M » amène l'écran de transmutation. Sur la gauche, on trouve les caractéristiques de la bestiole au moment où l'on morphe. À droite sont présents deux embranchements représentant ce que la créature pourrait devenir, avec les apanages physiques que cela coûtera. Par exemple, lorsque l'on aura tué une espèce de crabe, on se verra pousser des parties chitineuses sur nos jolis corps jusqu'ici glabres. Le fait de favoriser une capacité de saut musclera nos cuisses et allongera nos pattes, j'en passe et des meilleures.
Ainsi, on peut évoluer sur une douzaine de configurations différentes avant de trouver exactement ce que l'on cherche. Bien sûr, toutes les transformations ne sont pas gratuites. Pour ce faire, il faut acquérir suffisamment de points de mutation en remplissant des tâches ou en tuant quelques entités biologiques. Nos amis changent bien sûr de forme au fur et à mesure des événements. En cas de gourance, il sera bien sûr possible de revenir en arrière sans que cela ne coûte grand-chose. D'ailleurs souvent, il faudra revenir à nos formes initiales afin de passer un obstacle ou de résoudre une petite énigme.



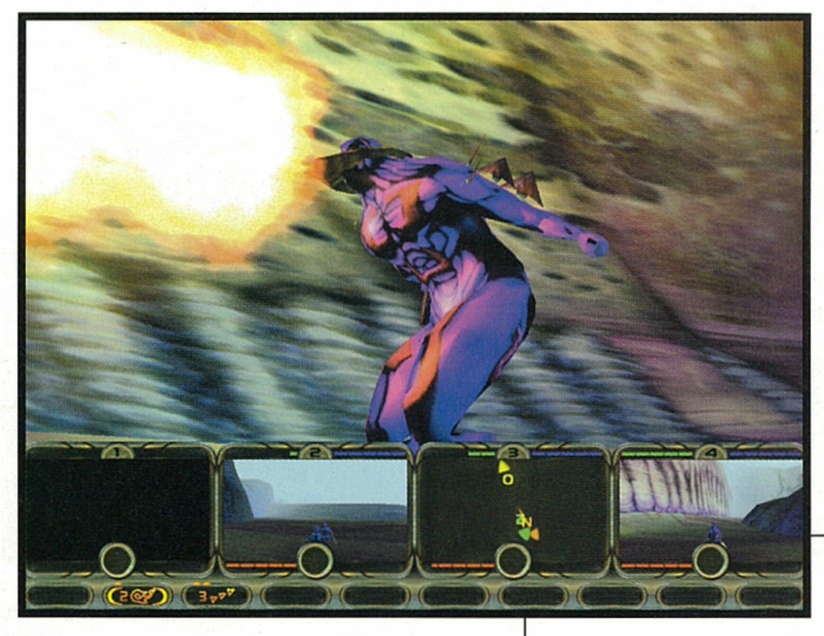


Un Genohunter qui a muté en se faisant pousser un canon.



Des monstres et créatures souvent **impressionnants**





Un joli numéro de cracheur de feu.

Des monstres splendides et effrayants.



qu'est cette créature, sachez toutefois qu'elle est verte, qu'elle a des cuisses très musclées, que l'on sert d'ailleurs mijotées dans les grands restaurants. Bon ok, c'est une grenouille.

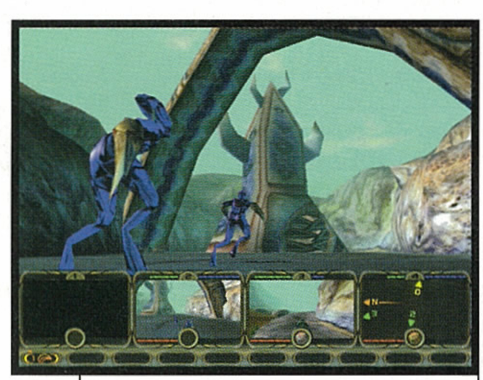
Un brin de stratégie dans un monde de brutes

L'interface du jeu est d'une clarté à toute épreuve. En bas, quatre écrans vidéo représentant nos quatre héros et ce qu'ils voient. Un de ces quatre écrans est réservé à l'affichage du radar que possède l'individu dont vous avez pris les commandes. Le déplacement des créatures est somme toute assez décevant. C'est clair que nous ne sommes pas en présence de Motion Capture et que l'on a devant les yeux le minimum syndical. Pourtant, le gameplay en lui-même est très prenant et fonctionne remarquablement bien. Le jeu est très nerveux, et diriger quatre créatures dans un shoot se présente parfois comme un réel challenge. Côté graphisme, que du bon ou presque : l'apparence des niveaux (souvent des extérieurs) change suivant les parties de la planète sur lesquelles on se déplace, mais on retrouve toujours une faune et une flore très variées et bigarrées. Les teintes utilisées sont pastel, curieusement, et jurent volontairement avec nos créatures qui ont toujours l'air de sortir d'un club disco. Le moteur graphique met la barre assez haut en affichant une fluidité élevée, et ce même sur des configs modestes. On peut d'ailleurs régler certaines options à la volée pour optimiser le tout. Les possesseurs de cartes accélératrices récentes pourront même les étrenner grâce aux possibilités de Transform and Lightning du jeu (qui ne les nécessite pas vraiment, en fait). D'ailleurs, une démo de ce jeu, appelée « Scout », avait déjà été fournie en bundle avec certaines cartes à base de ce chipset. Evolva ressemble en de nombreux points à ce screensaver dont nous parlions, mais en fait pas tant dans les teintes que dans les formes utilisées ou les concepts d'animations. Les monstres sont vraiment effrayants et tous très réussis. Ils bougent d'une belle façon, et on assiste à certaines scènes qui nous rappellent les films de Peckinpah, ou même carrément « Starship troopers ». Cela est surtout dû à la présence d'arachnides de quelques pieds de haut. Parfois, passer un niveau demande un brin de jugeote. Cela donne également lieu à des scènes bien marrantes, par exemple voir nos quatre bonhommes poursuivre un troupeau d'autruches pour leur voler leur célérité, alors qu'elles sont justement bien plus rapides que ceux-ci. En conclusion, Evolva est un jeu de bon niveau. J'ai regretté néanmoins que certains événements marquants du jeu n'aient pas été concentrés sur une échelle moins vaste. De ce fait, certaines des missions semblent se répéter pour ce qui est des buts et des puzzles à résoudre, parfois même sur deux régions de suite. Maintenant que les gars de Computer Artworks s'y sont essayés, on risque bientôt de voir d'autres produits de cet acabit pointer le bout de leur nez.

BOb ArctOr



Le monsieur et la madame mutants.



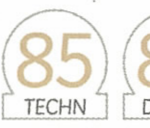
Comme une saleté de nuée de sauterelles.



En Deux Mots

Un très bon shoot 3D à l'apparence et au gameplay vraiment originaux. Quel dommage que nos créatures ne changent pas d'apparence du tout au tout à la manière d'un Sim-Life ! L'ambiance est remarquable, les niveaux souvent bien pensés et bien longs. Seules les animations minimalistes des personnages principaux gâchent un peu le plaisir de la vue, et offrent un vilain contraste avec celles, très bien rendues, du reste du monde.

+ **Une flopée de formes biologiques bien stranges**
+ **Les animations des monstres et leur apparence, souvent impressionnante**
- **Les animations des personnages que l'on dirige, trop simples**





85 TECHN | 88 DESIGN | 85 INTÉRÊT

Créez, écoutez, diffusez, gravez, encodez, téléchargez ...

VOTRE MUSIQUE N'A PLUS DE LIMITES !



DANCE EJAY 2 MILLENNIUM EDITION

Faire sa musique c'est bien, pouvoir la faire découvrir au plus grand nombre, c'est encore mieux ! Dance eJay 2 Millennium Edition vous permet de créer le plus simplement du monde des musiques d'une qualité exceptionnelle, les écouter, les enregistrer, les graver sur CD audio ou encore de les convertir en MP3 (encodeur illimité) pour les diffuser librement sur Internet ou par e mail.

EJAY MP3 STATION PLUS !

L'eJay MP3 Station Plus est le logiciel "tout en un" qui vous offre toutes les fonctionnalités indispensables pour tirer le meilleur du MP3. Le nouvel encodeur ultra rapide, le FAST MP3 permet d'encoder en MP3 (encodeur illimité) toutes vos musiques d'un clic de souris. Vous pourrez aussi graver sur CD ou CD ROM vos fichiers MP3, WAV ou CD audio, les archiver, les écouter, créer des compilations.

Des fichiers MP3 gratuits, des centaines de samples gratuits, des démos jouables, logiciels on line, concours de mix, un forum ,toute l'actualité des logiciels eJay sur

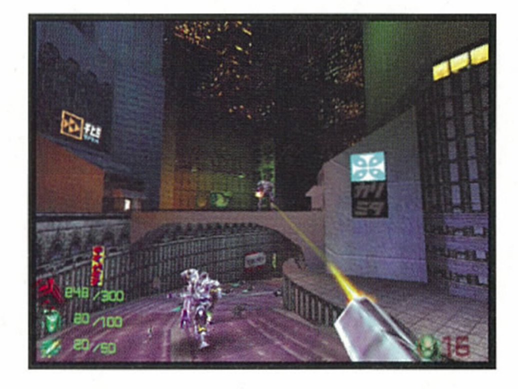








Oh, un jeu Infogrames ! Lors de l'introduction, je n'ai pas vu le traditionnel « Bruno Bonnell présente... », alors je me suis effondré en larmes en hurlant « Pourquoi ?! Pourquoi ?! ». Là je suis calmé, ça va mieux.









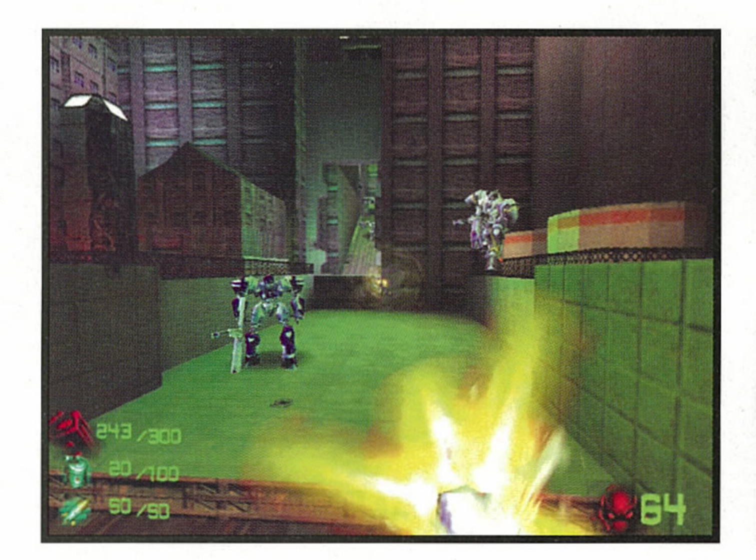


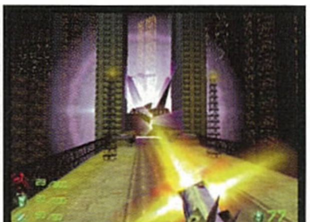
JOUABLE SUR **P233, 32 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **ACCOLADE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF (VO POUR LES VOIX)**
NBRE DE JOUEURS **4 SUR LAN**

Slave Zero

SHOGO-LIKE POUR LOBOTOMISÉS - PC CD-ROM

Bon, ça se passe dans le futur. Une gigantesque métropole asiatique est sous la botte d'un mec pas cool qui est en train de lever une armée de Goldorak pour réduire toute l'humanité en esclavage. Alors vous et quelques potes, vous êtes grave dégoûtés. Comme c'est pas trop la teuf en surface, vous décidez de vous terrer dans les égouts. Un beau jour, vous réussissez à capturer un des robots géants construits par le mec pas cool. Et là vous vous dites : « Zarma, l'autre guignol, je vais te lui fracasser sa sale tronche, ça va pas faire un pli ». Le mec là-haut, il rigole, il dit : « Ahaha petite fiente de pou, tu n'as aucune chance, je vais te pulvériser » et il envoie tous ses Goldorak à votre poursuite. Voilà, le jeu peut commencer.
Les premières minutes de Slave Zero sont agréables. D'abord, l'introduction est bien travaillée et permet d'admirer le moteur 3D au calme. Ensuite, on découvre que l'environnement de jeu reprend le thème de Shogo : dans la peau d'un robot d'une trentaine de mètres de hauteur, on gambade dans une ville futuriste, traversant les autoroutes d'une seule enjambée. Alors on s'amuse à écraser quelques voitures d'un pied distrait, ou à choper les piétons pour les envoyer s'exploser sur un mur, 80 mètres plus loin. « Cool ! », qu'on se dit. Et puis on commence à progresser dans le niveau.







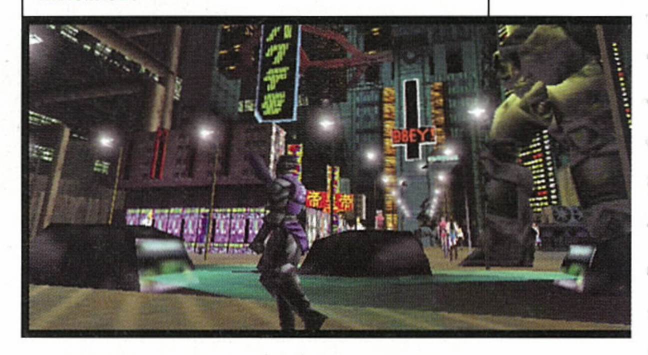
Comme dans « King-Kong », les hélicoptères ne vous causeront pas plus de dommages qu'une piqûre d'insecte.



Là, on découvre que les missions sont organisées comme suit : on avance, on tombe sur un paquet d'ennemis (hélicoptères, véhicules militaires, robots...), on les réduit en bouillie, on avance, autre tas d'ennemis, autre carnage, et ainsi de suite jusqu'à un boss de fin de mission qu'on bute en 30 secondes. Voilà. Encéphalogramme plat. Pas une originalité au niveau du gameplay, des armes banales, des niveaux linéaires. Et pour vous débarrasser de vos assaillants, il suffit de poser le viseur dessus et de laisser le doigt sur le bouton « Fire ». Certes, vous vous ferez un peu amocher, mais il y a tellement de kits de soins éparpillés dans les niveaux, qu'il faut vraiment mettre de la mauvaise volonté pour crever. Slave Zero est-il pour autant un mauvais jeu ? Non. Le moteur est joli (même magnifique sur les cartes haut de gamme genre G400 et TNT2/GeForce), les décors sont travaillés, ils permettent de bien sentir le gigantisme du robot, et il n'y a pas de temps mort dans l'action, aussi bourrine soit-elle. Si vous voulez un jeu pour vous vider les neurones après une journée de travail, Slave Zero est fait pour vous. Ceux qui lui en demanderont plus seront déçus.

AckbOo

Entre chaque mission, des petites scènes vous permettent d'admirer les effets gérés par le moteur 3D.



En Deux Mots

UN SHOGO-LIKE CORRECT, SERVI PAR UN MOTEUR 3D DE TRÈS BONNE FACTURE. LE GENRE DE JEU QU'ON TROUVE LIVRÉ EN BUNDLE AVEC LES CARTES GRAPHIQUES.

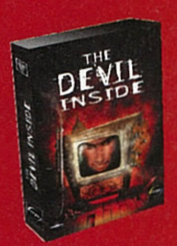
+ Moteur 3D impeccable
− Manque d'originalité
− Bourrinade totale




90	80	60
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Ce soir, vous passez à la télé

Dites à votre mère d'aller se coucher



The Devil Inside est un show télé un peu particulier. Dave, le présentateur, enquête en direct live arme au poing, suivi de près par son caméraman. Il s'apprête ce soir à pénétrer dans Shadow Gate, un manoir hanté par des criminels qui n'attendaient pas meilleure occasion de passer à la télé. Deva, le double féminin et démoniaque de Dave, patientera un peu avant d'entrer à son tour en scène et de tenter de faire exploser l'audimat.

- 2 personnages principaux utilisant une vingtaine d'armes et de sorts de magie.
- Un jeu d'action / aventure digne des meilleurs thrillers.
- Une réalisation cinématographique unique permettant de choisir sa gestion de caméra.
- Plus de 40 ennemis et une centaine de lieux différents.





THE DEVIL INSIDE :
enfin un jeu télé où il y a beaucoup à perdre



Sortie vidéo
et DVD
le 08/03/2000









Croc 2 est un jeu de plate-forme. Pas de panique, il ne s'agit pas de plate-forme off-shore et ce jeu n'est pas sponsorisé par Total… Voilà, ça va mieux ?

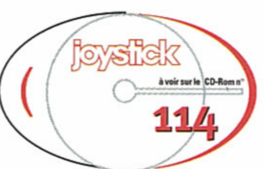


JOUABLE SUR **PII 266, 32 MO RAM**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **FOX INTERACTIVE USA**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



Croc 2

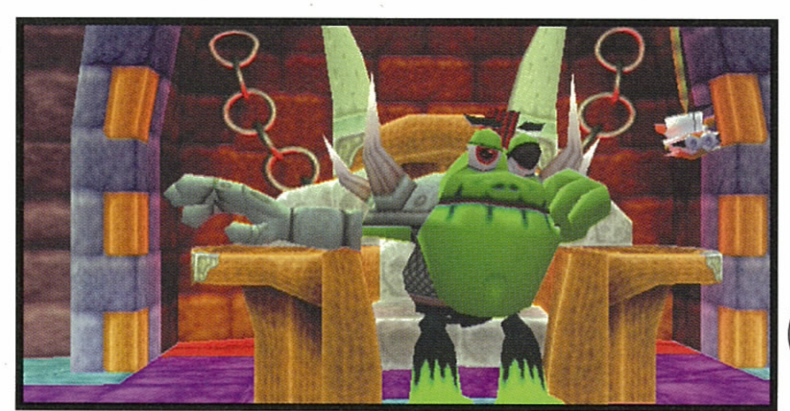
PLATE-FORME POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



Croc est donc revenu. Dans ce nouvel épisode, le petit crocodile nabot va à la recherche de ses parents. Cette quête prend place dans le merveilleux univers des Gobbos, sortes de testicules de yétis poilues affublées d'une paire d'yeux, et s'exprimant en poussant des cris frénétiques, mis en sourdine par l'imposante couche de poils qui leur recouvre la figure. Esthétiquement, c'est assez joli, voire agréable. La visite de plusieurs mondes est inscrite au programme, en commençant par le village des Gobbos. Chaque univers proposera une série d'épreuves et de problèmes à résoudre, dont les solutions se résumeront souvent à une course sur des plates-formes, avec plein de pièges, de passerelles, et d'ennemis dedans. Quarante niveaux seront accessibles, sans compter ceux cachés. Pour conclure, chacun des mondes est peuplé d'un ou deux boss, selon les préférences, et vous en rencontrerez sept en tout dans le jeu.

Figures imposées

Dans chacun des mondes, des missions très variées sont proposées. Ça va de la course de bateaux, au parcours sur boule de neige géante, en passant par un concours de deltaplane.



La petite bête qui monte

La maniabilité de l'animal est agréable, et deux ou trois petites heures de jeu ne sont donc pas de trop pour une bonne prise en main. On peut donc courir, nager, escalader des parois, sauter, se saisir de différents objets, et donner des coups de queue pour attaquer ses ennemis, ce qui ne manquera pas d'en faire sourire certains selon le degré de lecture (oui, Moulinex, je n'ai pas écrit ça au hasard). Pour le reste, on traverse des niveaux très différents en amassant le plus de diamants possibles, pour pouvoir acheter quelques gadgets, vies supplémentaires, et aussi retrouver les mondes déjà traversés auparavant.

Et qui descend

Évidemment, il y a des hics. De temps en temps, la gestion de la caméra est suffisamment mal foutue pour penser que ça a été fait exprès. C'est toujours dans les passages délicats que l'on a le plus de possibilités de voir où l'on va atterrir. De plus, la gestion de ce personnage très alerte risque d'en énerver plus d'un. Il suffit de se retrouver en équilibre au milieu d'un étroit passage, et d'appuyer un dixième de seconde trop longtemps, pour perdre très connement. Enfin, parlons du système de sauvegarde. Ce dernier propose de sauvegarder automatiquement après chaque mission et tableau accompli, et des checkpoints sous forme de gongs sont disposés à des endroits stratégiques du parcours. D'après les éditeurs qui nous avaient fait le même coup sur Alien vs Predator, c'est « parce qu'il faut entretenir le stress dans le jeu ». Foutaises : ça reste une manière aussi inintéressante que superficielle d'augmenter la durée de vie, et c'est exaspérant.

Pete BOule



En Deux Mots

C'EST EN SOMME TRÈS CLASSIQUE, VOIRE TROP, PUISQUE LE SYSTÈME DE SAUVEGARDE EST ABSOLUMENT INAPPROPRIÉ POUR UN PUBLIC PC, ET RÉUSSIT PLUS À CASSER LE JEU QU'AUTRE CHOSE.

- + C'est très vif
- + L'originalité des niveaux
- − La gestion de la caméra
- − Le système de sauvegarde

79	82	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT


virtual Skipper
Toutes les sensations
de la régate sur PC !
Une simulation de régate hyper réaliste qui va vous faire vivre les véritables sensations du barreur et du tacticien.
Choisissez le bon parcours, évitez les récifs, respectez les priorités, repérez les zones de vent et les courants...
Naviguez dans des lieux de voile célèbres : La-Trinité-sur-Mer, Auckland (site officiel de l'America's Cup), Cowes, et la baie de San Francisco.
Participez aux régates sur internet, organisées toute l'année sur www.virtualskipper.com
Graphismes et animations 3D en temps réel grâce à la technologie Mendel.
Ludi Factory
© Copyright Duran. All rights reserved
DURAN
POWERED BY
mendel 3D
America's Cup 2000
UNCL
Recommandé par la
FFVoile
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE
08 36 68 46 32
2,23F/MIN.
3615 UBI SOFT
Ubi Soft
PC
CD-ROM





Les protagonistes ont plus de 200 mouvements différents à leur répertoire.

Au tout premier abord, Soldier of Fortune a l'air d'un shoot standard à la première personne, sauf que celui-ci traîne déjà une belle réputation depuis l'annonce de sa conception. Cela est peut-être dû au fait que l'on y incarne un salaud de mercenaire (et tout simplement qu'un vrai mercenaire a joué un grand rôle dans l'élaboration du jeu), ou encore grâce au « sponsoring » du produit par le magazine « Soldier of Fortune » (une sorte de « troupes d'élites » en moins militaire, mais en bien plus grave). Ah j'oubliais, il y a aussi ce moteur de jeu, capable de gérer mille et une morts avec moult détails sanguinolents à la clef. Nous lui prédisons un avenir très bref en Allemagne, pays où les jeux vidéo se permettent bien peu de choses, de peur d'exciter des esprits un tantinet faibles. Soldier of Fortune vous offre l'opportunité d'incarner un mercenaire. Votre héros porte le nom de John Mullins, un monsieur d'ailleurs encore bien vivant, vétéran du Vietnam, ancien mercenaire, et sorte de



MULTIJOUEURS	
Serveur IP	8
Modem	non
Lan	2

Jouable sur **PII 350, 64 Mo Ram Carte 3D 32 bits**

Éditeur **Activision**

Développeur **Raven Software États-Unis**

Texte et voix **En VO**

Soldier of Fortune

SIMULATION VIOLENTE POUR TOUS JOUEURS ET SKINHEADS - PC CD-ROM

...Et un shoot à la première personne. Encore un. Mais cette fois-ci basé sur une nouvelle mouture du moteur de Quake II. Un jeu dont l'arrivée était précédée par une odeur de souffre...



Le sniping, qu'on utilisera pour une fois d'une manière réaliste.



Une nouvelle version du moteur de Quake 2 permettant un certain dynamisme des scènes.



Bob Denard ricain en moins prestigieux. Celui-ci (le mercenaire du jeu, pas celui de la vraie vie) est réquisitionné par le gouvernement américain pour les bonnes raisons que : 1° L'armée des États-Unis est toute petite et manque d'hommes ; 2° Il a une jolie moustache ; 3° C'est comme ça parce qu'on n'a rien trouvé d'autre. (Rayez les mentions inutiles.) Son but ultime, dans la vie, est de retrouver des armes nucléaires volées on se demande comment, de rendre justice, et de faire semblant de pas trop tuer de sang-froid des innocents.

Prépare ton barda !

Le gameplay ressemble à s'y méprendre à celui d'un Half-Life, mais un an trop tard. En revanche, on y trouve des énigmes remarquablement adaptées au cerveau du mercenaire lambda (donc pas trop dures à résoudre) : une porte et un cadenas ; moi tuer cadenas : porte s'ouvrir. En fait, ce qui pourrait représenter un « puzzle » plus traditionnel, est tout

simplement l'art du combat. Une balle bien placée peut tuer d'un coup l'imprudent qui se balade sans protection. Du coup, il faut réfléchir à deux fois avant d'offrir une cible au beau milieu d'un couloir. La progression dans un niveau est donc très longue. Ce qu'on pourrait prendre de prime abord pour une rallonge artificielle de la durée de jeu s'avère en fait être l'une des choses les plus intéressantes de SOF : savoir bouger à couvert, de cachette en cachette, repérer les tireurs embusqués de loin avant d'entrer dans une aire dégagée, éliminer les patrouilles isolées au silencieux, et j'en passe. À cette seule condition, on pourra avancer dans les missions tranquilles. Celles-ci ne comportent pas de « boss de fin », ce qui aurait été bien ridicule : on avance dans les histoires au fur et à mesure que les objectifs (que l'on ne connaît pas forcément à l'avance) se remplissent. Souvent, des scènes « choc » viennent ponctuer un déroulement un peu lent : irruption d'un char, charge d'une douzaine d'ennemis sur nos positions, lancer de grenades, tireur armé d'un lance-roquettes, exécutions sommaires d'otages ou de civils.

Un soldat tchadien muni d'une jolie skin. Oui, c'est un paradoxe.





Des combats acharnés qui **rappellent** les **Doom** de la **grande époque.**

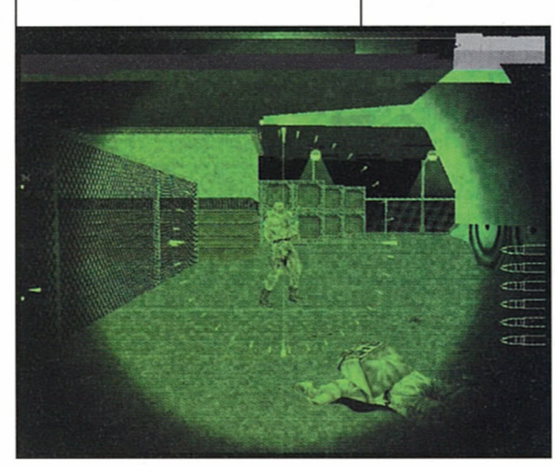
Escalade de la violence

Escalade de la violence

Soldier of Fortune est violent, certes, mais pas beaucoup plus qu'un Quake ou surtout qu'un Kingpin. Mais « pas beaucoup » est tout de même plus, et je dirai pour résumer ma pensée qu'il dépasse certaines limites que les autres ne voulaient pas atteindre. SOF est clairement un peu plus sanglant et démonstratif (étalage de tripes et de boyaux à tout va) que les autres jeux cités ci-dessus. Seulement, c'est un peu un coup dans l'eau, parce qu'après avoir démembré quelques cadavres, après avoir tiré une balle dans la tête pour voir « ce que ça fait », après avoir estropié deux péquenots passant par-là, le charme de la transgression n'opère plus et on continue notre jolie tuerie en mode Standard. D'où notre irritation contre ce cynisme marketing n'apportant rien, si ce n'est un parfum de scandale dont le jeu vidéo se passerait bien. Non, le seul avantage de ce moteur très démonstratif est le fait que les ennemis touchés lâchent leurs armes, se tiennent la jambe ou sautillent sur un pied lorsque cette dernière est touchée. On peut même dire que c'est un ajout au gameplay, puisqu'au lieu de tenter de viser la tête lors d'un combat rapproché pour tuer un gars d'un seul coup, le fait de le toucher dans une autre partie (on en compte vingt-six) accidentellement le neutralisera tout autant, comme dans la vraie vie d'ailleurs où un soldat qui vient de se prendre une bastos perd curieusement son comportement agressif. Par contre, on ne peut que s'élever contre un set d'options bien hypocrites qui permettent d'enlever des effets gore dans le détail : taches de sang, cervelle, et j'en passe. L'option est accessible sans protection, autant pour les yeux de nos chères têtes blondes. Un autre point intéressant est la remarquable écriture scénaristique qui régule la purification ethnique par niveaux en mille-feuilles. On va fritter en Irak, juste après on tue quelques fachos russes, puis on revient occire une poignée de Sud-Africains bien nazis, puis une poignée de punks et de skinheads (alliés pour l'occasion) pour faire bonne mesure. Grâce à tout ceci, l'extrémiste de tout bord pourra faire de SOF son jeu de prédilection. Argh ! Dernière chose, SOF nous amène, et ce même si un ennemi baisse son arme et nous supplie de le laisser vivant, à le buter tout de même. En effet, ceux-ci (qui sont tous des gros fourbes) attendent qu'on ait le dos tourné pour nous faire un sort. Le pire de tout ça, c'est de prendre conscience que le jour où le politically correct sera vendeur, les mêmes éditeurs seront politically correct.

En effet, il ne faut pas descendre tout ce qui bouge, et il faut vraiment réfléchir avant de tirer. Non je plaisante, il faut cogiter moins que ça, ça reste tout de même très militariste. D'ailleurs, certains civils pourront vous rendre des petits services comme promener votre pingouin, cirer vos pompes, ou vous ouvrir des portes jusqu'ici fermées. Pour ce faire, il faut aussi que la communication s'établisse. Point besoin d'avoir étudié des langues étrangères, il suffit d'un simple gun.
Au rayon des armes, le jeu prône curieusement l'efficacité plutôt que la quantité. Ainsi, on trouve deux flingues (9 mm et .45), deux fusils à pompe, trois fusils d'assaut, un lance-flammes, un fusil de sniper et un lance-roquettes. Une autre arme secrète est aussi présente dans le jeu. Ces armes sont aussi bien modélisées que dans Rogue Spear : précision, portée, vélocité de la balle, durée de recharge et je passe bien des variables… On les choisira occasionnellement entre deux missions, ou bien en allant visiter la librairie de notre pote ancien mercenaire. Une librairie spécialisée dans les ouvrages militaires et dans la vente d'anciens exemplaires de « Soldier of Fortune », le magazine. Ah collectionnite, quand tu nous tiens...

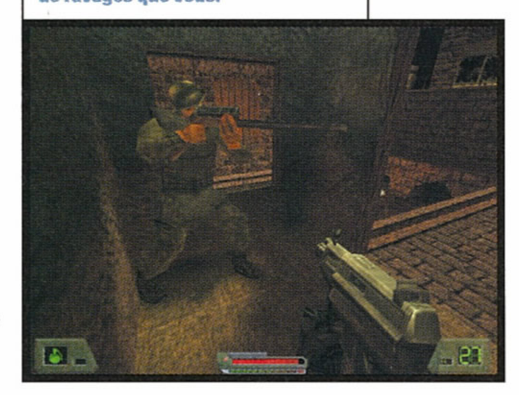
Un classique du jeu de commando : les Light Intensifier Goggles.



Sauce aux pruneaux

Basé sur une version hyper-boostée de celui de Quake 2, le moteur graphique de SOF est en soi une demi-déception. À dire vrai, Raven nous avait habitués à la même chose, notamment avec Heretic ou Hexen. Même si je conchie fortement le gameplay de ces derniers titres, il demeure qu'au moins à l'époque, Raven avait créé la surprise. Toujours est-il qu'il faut un peu leur pardonner : les décors sont inspirés de lieux réels, et ont une forte tendance à s'améliorer au fur et à mesure de notre progression dans le scénario. Ainsi, le métro de New-York nous déçoit-il par la grande tristesse de ses textures, mais l'ambiance irakienne (avec des posters de Saddham accrochés ici et là) est quant à elle fort bien foutue, même si l'idéologie de l'ensemble reste discutable.

Un sniper ennemi peut faire autant de ravages que vous.







L'une des grandes réussites du jeu concerne incontestablement les animations des personnages. Ceux-ci semblent même parfois animés d'une vie propre. Leurs mouvements sont bien réalisés et ne disposent pas des artefacts d'une Motion Capture ratée (boucle mal cyclée, mouvements non terminés ou trop courts, etc.). Les alter ego auxquels les protagonistes de Soldier of Fortune font immanquablement penser sont les marines de Half-Life et rien de moins. Ils sont d'ailleurs souvent bien plus futés que ces derniers et ne s'en laissent guère compter au niveau des tactiques de base. Eux aussi se déplacent discrètement, font des roulades en straf, se penchent de côté pour mater derrière le coin d'un mur et n'hésitent pas à fuir. Enfin, l'I.A. semble varier suivant la qualité des troupes auxquelles on est confronté. Le mélange de tout ça donne au combat (lorsque le jeu est réglé en mode Difficile) un challenge qui nous rappelle Doom, et on s'y prendra à deux fois avant de traverser un niveau en courant, d'ouvrir une porte en se tenant droit derrière, ou d'attaquer de front un ennemi armé d'un lance-roquettes. Les effets graphiques sont assez réussis dans l'ensemble : quelques petits détails que l'on ne trouve pas dans d'autres jeux sont présents, tels que les blasts de grenade, les effets de fumées, et des balles traçantes (placées une fois sur dix dans le chargeur des mitrailleuses, comme dans la vraie vie s'il vous plaît) et améliorent le rendu de l'ensemble. Les skins des persos sont fort bien appliquées sur le polygone. Mais le grand absent du jeu reste certainement l'éclairage dynamique (qui existe seulement par endroits). J'avoue que cela pèse beaucoup, surtout lorsqu'on a joué quelques dizaines d'heures à un Ultima 9 qui en use et abuse. Mais bon, le moteur fait vieillot, faut pas trop lui demander. Ça va peut-être vous sembler une obsession, mais c'est drôle, la skin du visage du personnage que l'on incarne me faisait penser à quelqu'un. Bon je sais, je vous ai fait le même coup avec David Duchovny dans Comanche Hokum le mois dernier (et je me suis ridiculisé en envoyant une lettre à son agent, pour savoir s'il vendait vraiment sa texture sur Internet), mais cette fois, j'en suis sûr : le gars qui a sa tronche collée sur les polygones de notre mercenaire n'est autre que le cow-boy du groupe Village People. J'ai fait des recherches, je crois qu'il se nomme Jeff Olson. Bon, là aussi, j'ai pas vérifié pour assurer le coup, mais je vais vous dire, même si j'ai tort, je m'en bats les coucougnettes avec des chardons frais. Dans dix ans, quand Jacques Villeret fera des Motion Capture et que Brando vendra sa peau élastifiée à Sierra pour faire un monstre de Half-Life 5, je serai considéré comme un précurseur.

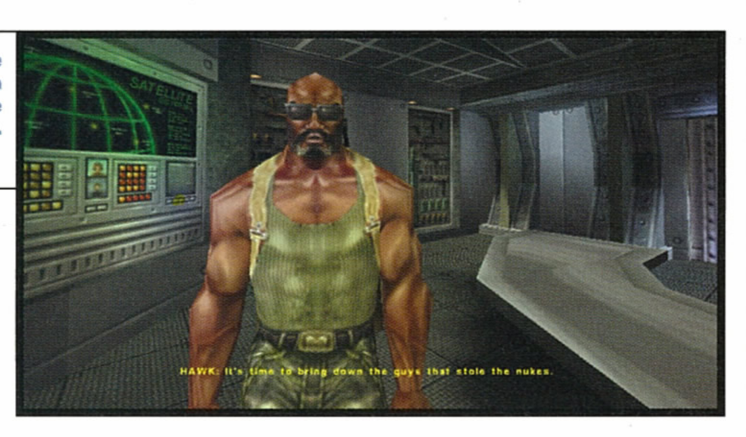
Bob Arctor

Les ennemis comportent 26 points de localisation. Ici, le résultat d'un impact de balle sur un genou.



Un jeu **à la fois** ultra-**violent** et cruel. **Oui,** tout ça à **la fois.**

Votre base secrète, en Belgique probablement.





Les skins des personnages sont toutes fort jolies et bien appliquées.

En Deux Mots

Un très bon shoot 3D, mais nanti d'un moteur graphique pas vraiment au top. Le jeu solo est intéressant pour son scénario, mais ce dernier souffre d'une rare violence, qui ne sert le gameplay qu'en bien peu d'occasions.

- + La modélisation des armes, très crédible
- + Le combat très nerveux et réaliste en mode Difficile
- − Les quatre niveaux du début, bien pourraves
- − Le moteur graphique, à la fois vieux et parfois moche



80 TECHN | 75 DESIGN | 82 INTÉRÊT

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

NFS



F1 2000



Galerians



chez Difintel-Micro





Syphon Filter 2

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

Magasin	Téléphone
01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Fécamp • Melun • Louviers • Sucy-en-Brie • Cambrai • La Réunion • Carcassonne • St-Germain-en-Laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche-sur-Yon • Issy-les-Moulineaux • Louvres • Colmar • Narbonne • Paris • Marmande • Saint-Lô • Pessac

MAROC

- Casablanca

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2



Tous ceux qui fantasment sur le boulot de manager d'écurie de F1 vont pouvoir réaliser leur rêve, et ce de bien belle manière. En fait, ce jeu de gestion est tellement complet qu'on est à deux doigts de la maniaquerie névrotique. Le nirvana pour ceux qui aiment.

Grand Prix World

GESTION D'ÉCURIE DE FORMULE 1 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

95/98 · direct 3D

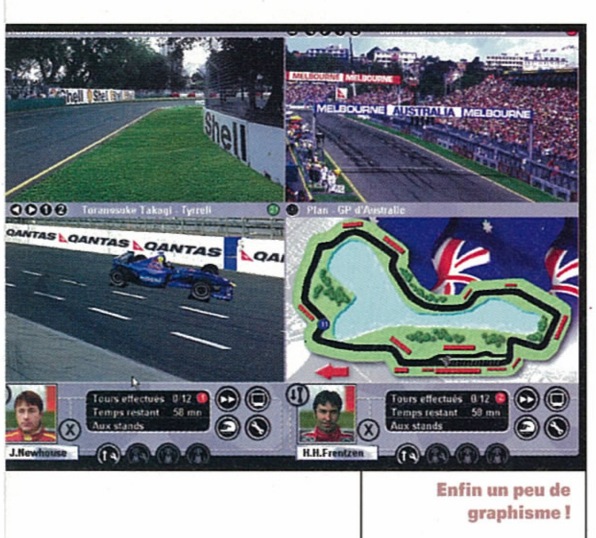
JOUABLE SUR **PENTIUM 200 MHZ MMX, 32 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **MICROPROSE**
DÉVELOPPEUR/PAYS **MICROPROSE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Voilà, il fallait bien que ça arrive un jour. À force de me foutre de la tête d'Ivan Le Fou et de ses softs de gestion d'équipes de foot, le bon Dieu a décidé de me punir (NDRC: mais non, je n'y suis pour rien). Je ne vois que Lui pour faire un truc pareil, c'est son côté déconneur. Enfin, quand je dis punir, c'est une façon de parler. Pour certaines personnes, ce genre de jeu est plus une bénédiction qu'un calvaire. Bon, on se connaît depuis longtemps, je vais être honnête avec vous : personnellement, ce style de soft me laisse froid. Mais attention, cela n'enlève rien à la profondeur et à la qualité de Grand Prix World, loin de là. Allez Fish, courage, après tout, cela aurait pu être une gestion de Sicav. La partie débute par la saison 1998, et vous commencez les hostilités avec la sélection de l'écurie dont vous souhaitez contrôler le destin. De ce choix dépendent les objectifs que vous devrez atteindre, puisque les écuries ont des moyens financiers, humains et techniques bien différents. Ainsi, si vous choisissez Williams, vous devrez terminer dans les quatre premiers du championnat et remporter au moins une course. Si vous choisissez Tyrrell, vous devrez éviter à tout prix de terminer à la dernière place. Vous voyez le genre. Maintenant que vous avez signé votre contrat, la prise de tête va pouvoir commencer. Pardon, je voulais dire la fête, ma fanche a lourché. Alors voilà, ce n'est pas compliqué, tous les aspects du management d'une écurie sont abordés. Inutile de vous dire que des menus, des sous-menus, et des menus de menus, vous allez en manger par paquets de douze. En comparaison, Excel manque de rigueur. J'exagère à peine. Sans blague, heureusement que le concept ne diffère pas tant que ça d'un jeu de gestion à l'autre, parce que j'étais mal barré pour donner un avis, sinon.

Définissez les stratégies en course.



Choisissez votre écurie en fonction des objectifs à atteindre.



Enfin un peu de graphisme !

Bienvenue à Upsaland

Attention, accrochez-vous, je vais vous donner la liste non exhaustive de ce dont vous aller vous occuper : choix des pilotes, des commerciaux, des ingénieurs, des mécaniciens, des concepteurs, maintenance et réparation des voitures, démarchages des sponsors, négociations des contrats, financement de la recherche technologique, investissement pour augmenter les performances, lecture de la presse, espionnages industriels, invitations de VIP pour le prestige, gestion de la stratégie en course, dénonciation d'irrégularités chez les concurrents, choix des pièces (pneus, moteurs, carburant, à la référence près), gestion des stocks, et j'en passe... franchement, je n'ai jamais rien vu d'aussi complet. Alors évidemment, faut aimer les tableaux, les chiffres et les pourcentages, mais quand on est dans ce trip, c'est le panard. Surtout en ce qui concerne la gestion de stocks. Après ça, vous serez fin prêt pour prendre la direction d'un centre Midas. Cela dit, pour une fois, un gros effort a été fait, histoire que le déroulement des courses ne soit pas trop chiant. Effectivement, quatre fenêtres splittées représentant des moniteurs télé affichent en temps réel et en 3D les voitures qui tournent sur la piste. Le graphisme des décors est fixe, en revanche ; il s'agit en fait de photos retouchées. De plus, il est possible de donner des instructions à vos pilotes en cours d'épreuve, comme leur demander de tenter le tout pour le tout ou de lever le pied pour assurer. Ajoutez à cela une base de données très grand public sur tout ce qui touche au monde de la Formule 1, et vous devriez avoir une bonne idée de ce qui vous attend. Nan vraiment, je reconnais que ce jeu est vachement bien dans son genre, mais moi, je peux pas...

Fishbone

En Deux Mots

LES AMOUREUX DES MENUS ET LES MANIAQUES DE LA GESTION SERONT AUX ANGES. À NOTER LA PRÉSENCE RAFRAÎCHISSANTE D'UN GRAPHISME 3D DURANT LES COURSES. INDISPENSABLE POUR LES UNS, UNE HORREUR POUR LES AUTRES ; ICI, LA DEMI-MESURE N'EXISTE PAS.

- \+ Une grande profondeur
- \+ L'affichage 3D durant les courses
- − Exclusivement réservé aux fanatiques







Les niveaux sont saturés de couleurs vives ; ça change des ambiances glauques des autres Quake-like.



Quand j'étais petit, je regardais « Ken le Survivant », un fabuleux dessin animé qui passait dans le Club Dorothée. Pour se battre, Ken touchait des points spéciaux sur ses ennemis, juste avec un doigt. Quelques secondes après, on voyait en ombre chinoise le corps du méchant qui se déformait atrocement, avant d'exploser comme une grosse bouse en répandant ses tripes partout. C'était super cool, mais le juge est persuadé que je n'aurais pas dépecé ces deux auto-stoppeuses suédoises si je n'avais pas regardé ce dessin animé en boucle durant toute mon enfance. De nos jours, on ménage les enfants, on ne leur montre plus de sang ou de violence gratuite, et personnellement, je trouve ça regrettable. Nerf Arena Blast reprend le concept des Quake 3 et autre Unreal Tournament, en l'adaptant à un jeune public. Pas de boyaux collés au mur, pas de décapitations ou de cadavres empalés : l'univers de Nerf Arena Blast est soft et aseptisé. Le jeune joueur se balade dans un parc

Le jeu vidéo, quelle formidable école de la vie ! Plutôt que d'infliger à votre dernier rejeton la série complète de « Coin-Coin le canard malin », installez-lui Nerf Arena Blast et regardez-le massacrer des gens virtuels avec des bouts de mousse.

Nerf Arena **Blast**

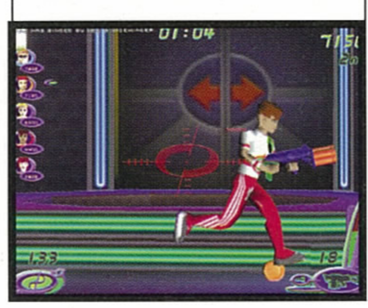
QUAKE-LIKE POUR LES TOUT-PETITS - PC CD-ROM



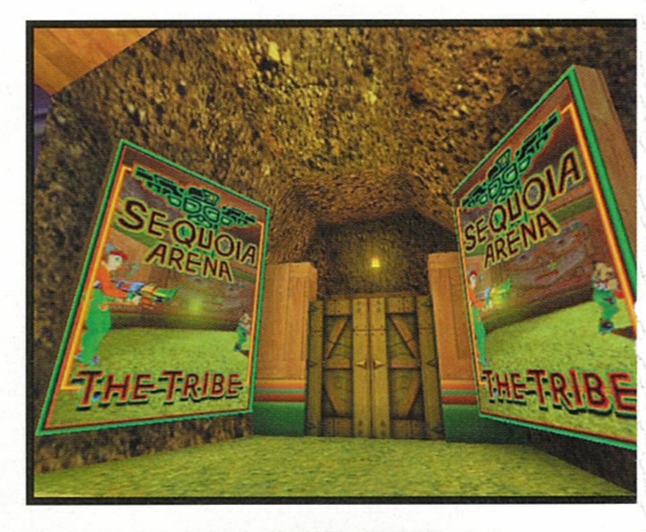


JOUABLE SUR **P200 MMX 32 Mo RAM**
ÉDITEUR **HASBRO INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **VISIONARY MEDIA États-Unis**
TEXTE ET VOIX **VO**
NOMBRE DE JOUEURS **LAN : 32, INTERNET : 32**

Nerf Arena Blast a beau s'adresser aux plus jeunes, il n'est jamais trop tôt pour apprendre à snipper.



d'attractions comprenant plusieurs bâtiments à thèmes (science-fiction, monde sous-marin, époque inca...). À l'intérieur de ces bâtiments, on trouve en général deux ou trois arènes qui sont autant de modes de jeu différents : Deathmatch classique contre des bots, course à travers un niveau, ou encore mode Pointball qui mélange le combat classique avec une sorte de basket-ball musclé. Les armes sont très « peace and love ». Elles sont en fait inspirées de ces jouets Nerf qui lancent des munitions en mousse-qui-fait-pas-mal. On trouve même une sorte de gros bazooka qui lance des ballons explosifs. Bref, tout est fait pour ne pas heurter la sensibilité de nos chères têtes blondes. De la même manière, la mort est représentée par une sorte de désintégration toute gentille des ennemis lorsque ceux-ci ont reçu trop de mousse dans la tronche.
La partie technique du jeu est irréprochable.





En fait, c'est le moteur de Unreal qui est utilisé. Les décors 3D sont donc impeccables, les bots très corrects (leur intelligence semble avoir été limitée pour s'adapter aux jeunes joueurs), idem pour les contrôles. Nerf Arena Blast est donc un bon jeu, sans prétention, un shoot à la première personne qui saura sûrement séduire le public qu'il vise. Si j'avais eu ce jeu à 10 ans, je me serais sûrement bien éclaté.

Ackboo

En Deux Mots

UN QUAKE-LIKE POUR MÔMES QUI REMPLIT PARFAITEMENT SON OBJECTIF : PAS UNE GOUTTE DE SANG, PAS LA MOINDRE VIOLENCE, C'EST EN EST RAFRAÎCHISSANT. MAIS L'UNIVERS ET LE GAMEPLAY UN PEU SIMPLES NE CONVIENDRONT PAS AUX JOUEURS PLUS ÂGÉS.

+ Partie technique impeccable
+ Aucune violence
− Aucun intérêt pour les joueurs de plus de 15 ans





85	80	70
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Liste des magasins

● PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

→ ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ ● ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ ● ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ ● KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en reseau sur PC
→ ouvert le dimanche
@cces Internet

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK — PREMIER SUR LE RAP

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

- DEVIL INSIDE — Aventure
- SOLDIER OF FORTUNE — Quake-like
- HALF-LIFE GENERATION (ÉDITION LIMITÉE) — Action-Stratégie
- FORCE COMMANDER — Stratégie
- NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000 — Course
- MESSIAH — Aventure

LES OCCASIONS DU MOIS

SCORE-GAMES vous propose une sélection des meilleures ventes du dernier mois* en occasion (*MARS 2000)

1) THE NOMAD SOUL — Action-Aventure
2) AGES OF EMPIRE 2 — Stratégie
3) COM & CONQ : TIBERIAN SUN — Stratégie
4) QUAKE 3 ARENA — Quake-like
5) RAINBOW SIX Rogue Spear — Action-Stratégie

ACCESSOIRES

VOLANT FERRARI FORCE FEEDBACK

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Moteur intégré 3lb pour un incroyable retour de force.
- Volant unique dotés des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes

Official Licensed Product — Ferrari

990F





DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone : **01 46 735 720**
Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES***
Sur Internet : **WWW.SCOREGAMES.COM**

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone : **01 46 735 735**
Trucs & Astuces : **08 36 685 686*** * 2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

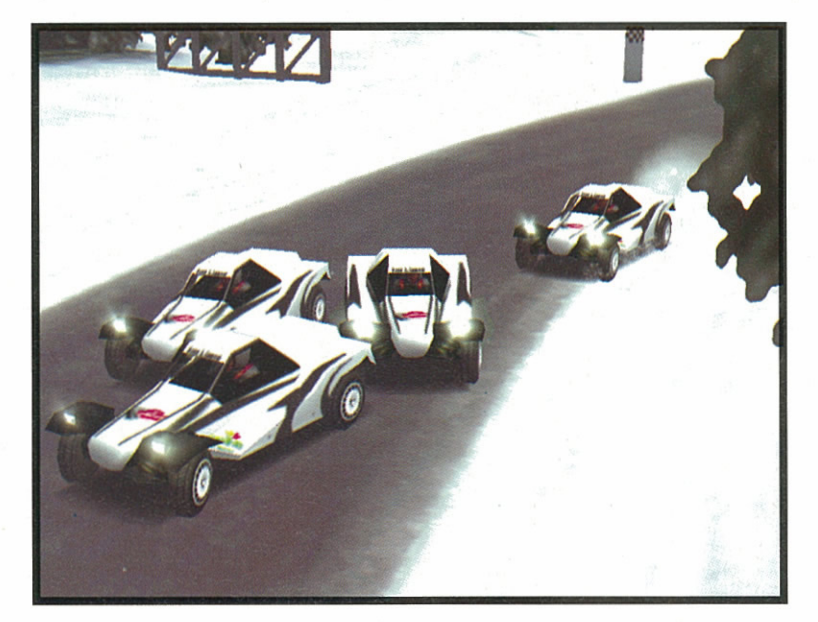
Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le **www.scoregames.com** : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la **boutique en ligne sécurisée.**



Pour ceux qui n'ont pas lu la bêta version du mois dernier, nous allons faire un rapide résumé de l'épisode précédent. Alors voilà, le Rally Masters, c'est une épreuve un peu spéciale dans le monde du rallye automobile. Attendez, je regarde juste vite fait ce que j'ai déjà écrit sur la bête, histoire ne de ne pas me répéter sottement. Hummm voyons voir… le saucisson de rennes… l'escalope de dindons… ok c'est bon, je suis briefé, on peut y aller. Le principe de cette épreuve est donc de rassembler un troupeau de rennes bien gras et bien poilus, afin de l'amener à l'usine de fabrication de saucissons… Euh… non, non, on la refait. Faut pas m'en vouloir, je suis un peu distrait ces temps-ci. Pouf pouf. Le principe de cette épreuve est donc de cuisiner un bon gratin de dindons, afin de pouvoir inviter ses beaux-parents à dîner…Ahhh merde alors, c'est pas possible ça ! Pourtant je le sais, hein, que le principe de cette épreuve est de rassembler le gratin du pilote de rallye, afin de les faire s'affronter sur une piste située aux Canaries… C'est quand même pas compliqué à retenir, sot que je suis. Bon. Les concurrents s'affrontent deux par deux, avec des voitures identiques et sur des pistes parallèles. Chaque pilote doit effectuer deux tours, ce qui permet à tout ce petit monde de parcourir exactement la même distance et de se coltiner les mêmes difficultés. En un mot comme en cent, le seul facteur qui va distinguer le vainqueur du looser, ce sera le niveau de pilotage des sieurs. Au total, une trentaine de pilotes officiels sont ainsi présents. Citons en vrac Colin McRae (hin, hin, comme c'est amusant…), Didier Auriol, François Delecour, Carlos Sainz, Volkan Isik… Ok j'avoue, Isik, il n'est pas super célèbre. En fait, c'est un Turc, et je ne pense pas que beaucoup de gens le connaissent. À part peut-être sa mère, enfin je suppose. Nan, je dis ça, je dis rien, n'allez pas croire que j'ai quelque chose contre ces gens… Mais moi, depuis « Midnight Express », les gros moustachus, je fais un blocage.

Rally Masters

SIMULATION DE RALLYE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

Les Suédois de Digital Illusions nous proposent une simulation de rallye très chouettos. Bien que le jeu soit basé sur une licence officielle, ils n'ont pas hésité à se creuser les méninges pour donner de la variété au gameplay. Bon esprit.





Un gameplay varié

Comme vous le savez maintenant, cette épreuve est on ne peut plus officielle. Cela explique la présence massive des sponsors sur le bord des pistes pour la déco, des constructeurs automobiles pour la fourniture des engins, et du bon tas de pilotes bien vrais fournis avec. Mais aussi fidèle à l'original soit-il, tourner sur un unique circuit, ça risquerait de vite lasser son monde. C'est pourquoi Rally Masters propose quarante-cinq circuits supplémentaires, imaginaires cette fois. Cinq environnements sont ainsi représentés : la Suède, l'Italie, l'Angleterre, les États-Unis et l'Indonésie. Évidemment, à chaque pays correspond un style de décor et de piste : neigeux,









MULTIJOUEURS	
Réseau Local	64
Modem direct	oui
Internet IP	64

Jouable sur PII 333, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Infogrames
Développeur Digital Illusions Suède
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1



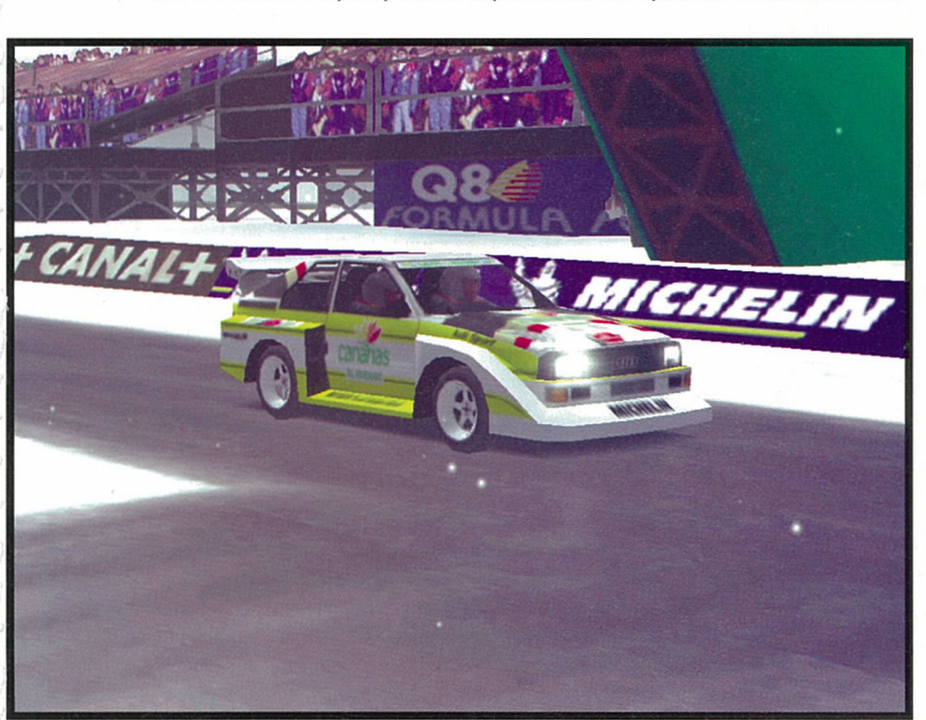
Pas besoin de grosses bagnoles pour jouer les fourbes.

brouillareux, pluvieux, boisé, vallonné, boueux, bitumeux, gravillonneux, sableux… on retrouve tous les grands classiques du genre. Certaines épreuves se dérouleront également de nuit, afin de faire bonne mesure. Parmi ces circuits, on retrouve aussi bien des pistes dédiées au « one on one » (avec deux pistes parallèles, comme aux Canaries), que des routes ouvertes. Ces dernières sont utilisées dans deux autres modes de jeu. Le premier est connu des amateurs, puisqu'il s'agit de parcourir le plus rapidement possible une distance donnée. Cette fois, vous êtes tout seul sur la route, et vous ne serez renseigné de la présence de vos concurrents que par l'affichage de leurs chronos respectifs (à chaque passage de checkpoint). La seconde variante est plus originale, puisqu'elle place sur le même bitume quatre concurrents simultanément. Une fois encore, chaque pilote possède la même voiture, et cette fois, tous les coups sont permis : stock-car, poussette, queue-de-poisson… la dentelle, cela sera pour l'anniversaire à votre mère. Alors si mes doigts sont toujours exacts (je sais, je l'ai déjà sorti, mais elle me plaît bien cette expression), cela nous fait trois types de jeux différents pour le prix d'un. Alors là, moi je dis merci pour ce bel effort, c'est super cool. Il n'y a pas à dire, le Suédois est vraiment généreux de nature.

Plutôt pas moche, le truc

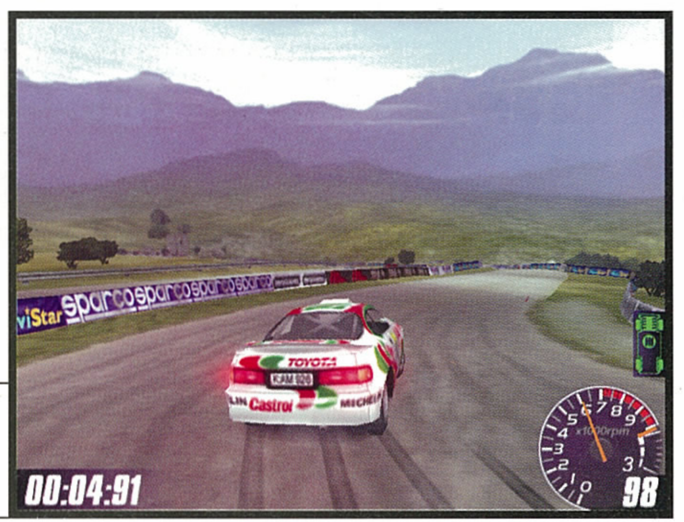
Le graphisme, pour peu que vous validiez les textures 32 bits et le mip maping, est vraiment très agréable. Il est clair que l'on est pas vraiment dans un trip photoréaliste à la Rally Championship 2000, mais l'aspect « jeu vidéo » de l'ensemble n'est vraiment pas gênant. Au contraire, cela le rend même chaleureux. La végétation est suffisamment variée pour éviter l'impression de répétition, et les villages, tunnels et autres barrières sont très bien texturés. Seule la piste est quelquefois desservie par de mauvais raccords de textures, entre la partie centrale de la route et les bas-côtés. On notera également la présence de spectateurs, en bonne vieille 2D, qui font illusion tant qu'on ne les regarde pas de trop près. Les animations d'ambiance sont assez rares, puisque seul l'hélicoptère de la télé viendra de temps à autres batifoler au-dessus de votre capot. Pas de nuages, pas d'oiseaux qui passent, pas de gerbes d'eau soulevées par votre passage dans des flaques (et pour cause, il n'y en a pas), pas de débiles qui se mettent devant vous pour prendre des photos. Les bitmaps servant d'horizon sont en







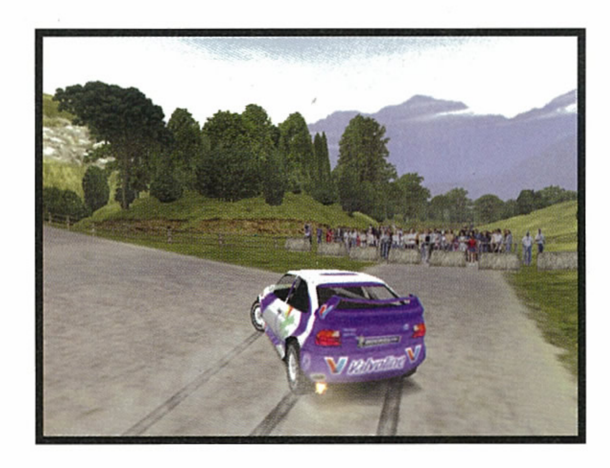
La vue interne, bien que jouable, est très décevante du point de vue graphique.



Les suspensions sont bien gérées.



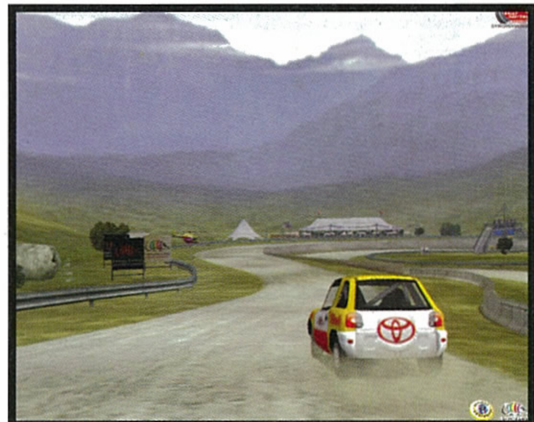
revanche réussis, et s'intègrent bien au moteur 3D. En fait, le principal reproche que l'on peut formuler à l'égard des circuits concerne leur trop petite longueur. En ce qui concerne la modélisation des dix-sept voitures, elle s'avère correcte, sans plus. Celles-ci sont composées de mille quatre cents polygones, et on remarquera les rainures des pneumatiques, les logos un peu flous des sponsors, les arceaux de sécurité, la roue de secours posée à l'arrière, les vitres transparentes, et enfin les pilotes statiques (qui, pour le coup, font « maquette en plastique », ce qui les rend peu crédibles). De plus, malgré le respectable nombre de polygones alloué à chacune d'elles, les caisses possèdent toutes un aspect légèrement carré. Cela a pour conséquence de grever la qualité de certaines parties de la voiture. Je pense notamment aux feux arrière et aux phares, peu convaincants. Les essuie-glaces n'ont pas à souffrir de cette critique, puisqu'ils n'existent tout simplement pas. Et vlan, dans les dents !













Les effets de particules sont réussis ; la neige ou la poussière se déposent progressivement sur les caisses.



Bien, mais peut mieux faire

Venons-en maintenant à la réalisation. Commençons par les choses qui fâchent, comme ça on sera débarrassé. La vue interne est incontestablement le point faible de Rally Masters. Les rétroviseurs ne sont pas fonctionnels (une touche vous permet toutefois de regarder derrière vous, en plein écran), aucune goutte ne vient s'écraser sur le pare-brise en cas de pluie ou de neige (de toute façon, sans essuie-glace, cela aurait été un peu con), les tableaux de bord sont d'une extrême pauvreté (aucun compte-tours, aucune vitesse affichée, pas de mains sur le volant), et pour couronner le tout, ils se ressemblent tous. Bref, c'est pas gégène. On notera également l'agaçante propension des bords à vous bloquer. À titre d'exemple, impossible de passer par-dessus le modeste talus qui sépare les pistes parallèles aux Canaries. La raison invoquée pour cet état de fait est l'inutilité d'une telle fonctionnalité. Peut-être, mais je reste sur l'idée qu'une voiture lancée à 180 km/h qui reste

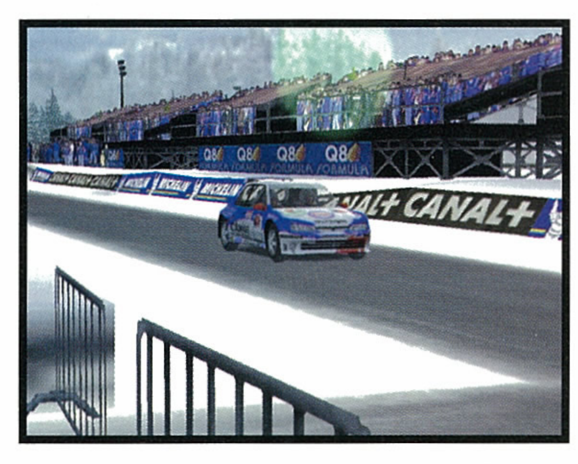
bloquée par un obstacle de quelques centimètres de haut, ça fait une peu tache. Autre point noir : l'Intelligence Artificielle des pilotes concurrents est quelquefois aberrante. Notamment lorsqu'un concurrent reste bloqué connement contre un mur, sans réussir à faire une marche arrière pour se dégager. Ce comportement n'est heureusement pas systématique, mais l'incident a été observé à plusieurs reprises. Voilà pour les principaux griefs, place maintenant aux compliments. L'animation est fluide et rapide, même lorsque quatre voitures sont affichées simultanément à l'écran. De plus, le clipping est quasiment inexistant, et suffisamment bien géré pour qu'on y prête attention (grâce à un intelligent effet de brouillard). En cas de chocs ou de tonneaux, les voitures peuvent subir des déformations (les pare-brise se fêlent, les tôles s'enfoncent, les phares cessent de fonctionner). En revanche, n'espérez pas les ruiner jusqu'à la bielle, car il est impossible de perdre des pièces ou de tomber définitivement en panne. En fait, seuls quelques points sont susceptibles d'être endommagés par vos acrobaties : les quatre pneus, la boîte de vitesses, les moteurs, les suspensions, les freins et la direction. Ces avaries influent naturellement sur les performances de la voiture, mais même dans un état de délabrement avancé, vous pourrez toujours terminer une course. Dans le mode Coupe (celui où vous êtes tout seul), vous disposerez de trente minutes pour effectuer les réparations entre deux étapes. Pas de panique, à moins que vous n'ayez vraiment abusé sur les cartons, ce laps de temps sera toujours suffisant pour remettre en état votre bolide. Pour rester dans le domaine des chocs, il faut attribuer un bon point à la gestion des collisions. L'inertie et l'énergie cinétique sont correctement modélisées, et les contacts entre voitures gérés de façon très précise.

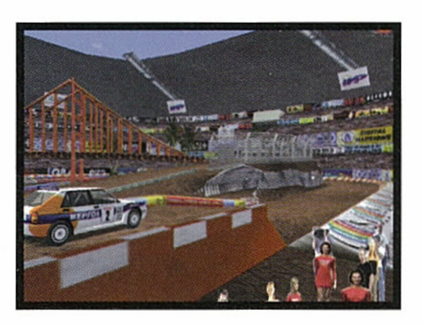




Ouais, bon, ça arrive...











Une bonne simu-arcade

Le point le plus plaisant de Rally Masters est incontestablement le feeling du pilotage. Mais que les choses soient claires : il ne s'agit pas d'une simulation. Nous avons plutôt affaire à une simu-arcade, où le maître mot est plus la maîtrise de la glisse que de la trajectoire parfaite. Cela rend les voitures à la fois faciles et agréables à piloter, dans le genre d'un Colin McRae, pour vous situer. Et ce même au clavier. D'ailleurs, je le préfère personnellement au volant Feedback qui, à mon sens, manque de précision. Peut-être une question d'habitude que je n'ai pas prise, chais pas. De plus, chacune des dix-sept voitures réagit différemment, ce qui demande une petite prise en main à chaque nouveau départ (puisque vous changez de caisse à chaque fois, je vous le rappelle). Les différences de comportement se font sur la puissance, la tenue de route (sous-vireuse, survireuse) et le freinage. Enfin bref, tout ça pour vous confirmer que ce jeu est très plaisant, et qu'il permet de s'amuser rapidement sans se prendre la tête. Pour conclure, Rally Masters est donc un choix judicieux pour tous ceux qui préfèrent le gameplay d'un Colin McRae Rally à celui d'un Rally Championship. On attend de voir avec impatience si Colin 2 réussira à faire mieux.

Fishbone





Pour une fois, il semble que jouer au clavier soit plus évident que jouer au volant.

En Deux Mots

VOICI UN JEU DE RALLYE QUI SE SITUE À MI-CHEMIN ENTRE LA SIMULATION ET L'ARCADE. D'UN BON NIVEAU TECHNIQUE ET GRAPHIQUE GÉNÉRAL, CE SOFT S'AVÈRE AGRÉABLE, GRÂCE À UNE PRISE EN MAIN FACILE ET À LA VARIÉTÉ DE SON GAMEPLAY.

- \+ Les différentes modes de jeu
- \+ Les sensations de pilotage
- − Les vues internes
- − Des circuits nombreux mais trop courts

84	84	86
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT









MULTIJOUEURS	
Réseau Local	8
Modem Direct	oui
Internet IP	8

Jouable sur **Pentium 400, 64 Mo Ram**
Éditeur **Interplay, 14° East** Développeur **QuickSilver États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **8**

Invictus

STRATÉGIE POUR NOUVEAUX JOUEURS - PC CD-Rom

Voilà un petit bout de temps que nul n'était allé chasser chez les Grecs. Pourtant, leurs nombreuses légendes, et les multiples guerres entre les dieux de l'Olympe et les hommes, forment un terreau idéal pour une aventure passionnante. Et je ne vous parle pas des monstres, tous plus terrifiants les uns que les autres. Il suffit de compter les tragédies pour s'apercevoir que le filon a été largement exploité par la littérature, alors pourquoi pas les jeux ?
Avec Invictus, l'oubli est réparé. Quel meilleur moyen pour vivre une tragédie grecque que de se mettre dans la peau d'un de ses héros ? Non, les mouches ne vous poursuivront pas et vous ne vous retrouverez pas en pleine guerre de Troie, mais vous ne manquerez pourtant pas d'interventions divines.

La gestion de votre armée et de vos sous se fait par un tableau inter-missions. Vous pouvez y déposer vos objets en trop et mettre en réserve des troupes fraîches.





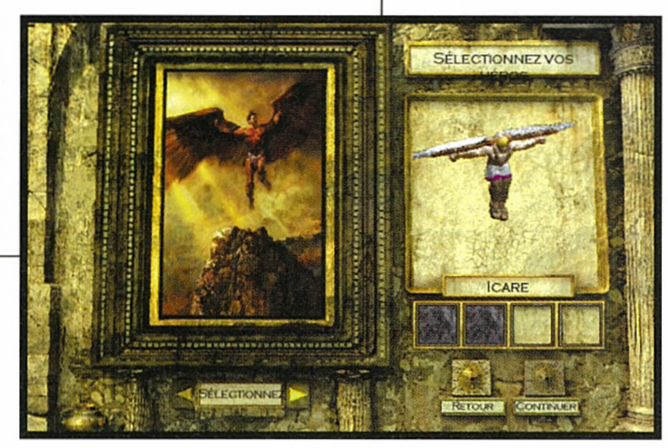
Un Dark Omen en petite jupette

Qui dit « jeu de stratégie » dit « construction », et la première chose que l'on recherche, au démarrage, est le type de bâtiments disponibles. Invictus vous coupe l'herbe sous les pieds : à la manière d'un Dark Omen ou du plus connu Myth, il vous offre le commandement d'une troupe sans les problèmes de gestion d'approvisionnement et de construction. Pourtant, deux matières vous sont toujours nécessaires : l'or (le nerf de la guerre), et les points d'invocation. L'un vous permet d'acheter de nouvelles troupes et de les améliorer, l'autre rend possible une intervention divine. Le *deus ex machina* des tragédies apparaît sous forme de pouvoirs divins utilisables par vos héros (un pour chacun d'eux).

Incarner un héros grec et se mesurer aux dieux, c'est « L'Illiade » revisitée.



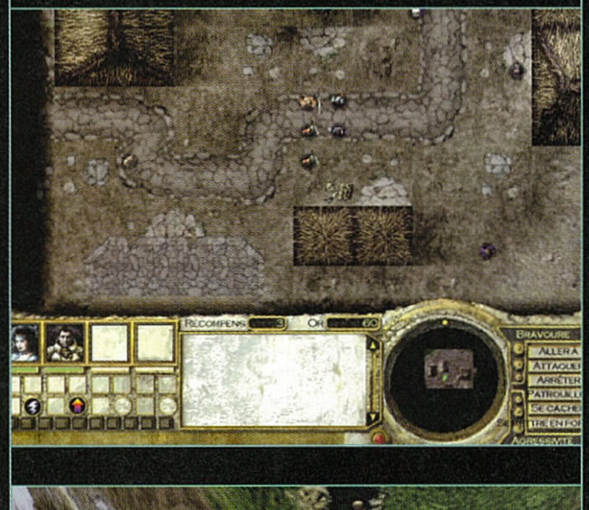
Vous débutez avec deux héros, mais au fil de vos missions, deux autres protagonistes vous rejoindront pour péter la gueule à Poséidon.



Issues de l'Antiquité grecque, ces créatures exceptionnelles représentent vos chefs de guerre. Outre leurs caractéristiques impressionnantes, les quatre autorisés vous permettent d'avoir un certain nombres de soldats sous vos ordres. Une trentaine d'unités sont disponibles, mélangeant sans complexe hommes, animaux et monstres mythiques. Le nombre et le type accessibles dépendent essentiellement des scénarios que vous avez réussis.
Suivant vos résultats en fin de mission, vous serez récompensé en or et en points d'expérience (XP). La majorité de vos créatures possèdent cinq niveaux d'up-grade et plusieurs d'XP, portant sur leur quotient offensif, défensif et physique. Ainsi, chacun de vos hommes - vos héros compris - sont aptes à obtenir des points d'expérience, améliorant leur statut et les rendant plus efficaces et plus résistants.
La plupart des missions vous entraînent dans l'attaque d'un ennemi surnuméraire, mais les nombreuses commandes disponibles et la possibilité de faire intervenir des troupes de réserve évitent les prises de tête. Les objectifs restent en majorité faciles à remplir, et même les plus compliqués ne demandent qu'un minimum de réflexion.
La plupart des niveaux démarrent plutôt vite et nécessitent d'agir

Premiers conseils

Les discussions avec les villageois vous permettent de savoir ce qui les préoccupe, et de récupérer les objets disséminés aux alentours. Épuisez les conversations afin de soutirer le maximum d'infos. Quelquefois, un renseignement vital vous sera donné dans la dernière phrase. La pomme servira à vous soigner, tandis que la statuette vous donnera des points pour invoquer vos dieux protecteurs. À chaque niveau correspond un nombre de points maximum d'expérience. Pour les obtenir, vous devez avoir découvert tous les objets et tué les ennemis désignés. N'hésitez pas à vous servir des options de caméra, comme le zoom et les rotations ; un mauvais angle de vue, et vous passez à côté d'un bonus important. En règle générale, les missions sont plutôt bourrines, ce qui n'empêche pas certaines d'entre elles de demander un peu d'astuce. Éliminer tous les ennemis ne sert à rien si tel n'est pas votre objectif, et parfois, mieux vaut avoir une faible troupe rapide qu'une armada trop lente.







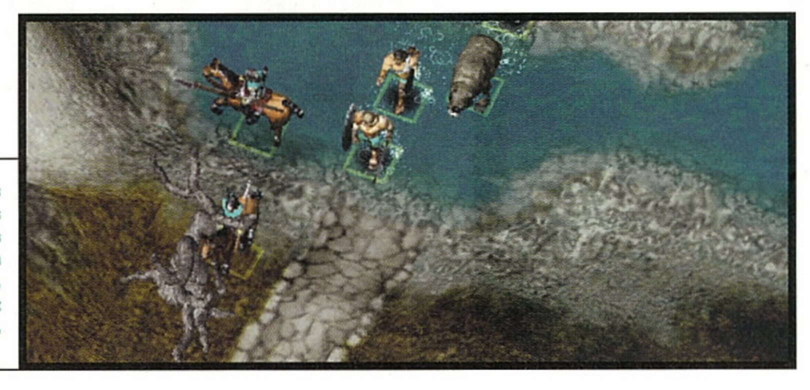
L'ennemi n'hésite pas à se servir du relief pour vous trucider plus facilement, mais il suffit de l'amener en terrain plat pour prendre le dessus.

prestement, d'autant que certains sont limités par le temps. Ainsi, malgré l'absence d'une complexité enviable à un Myth, on reste accroché, et si on rame un peu, il suffit de discuter avec des personnages pacifiques pour obtenir des indications. Des objets à récupérer, des gens à protéger, des meurtriers à dévoiler, Invictus touche un côté rôle qui s'accommode très bien des affrontements entre les nombreuses troupes.
Les routines des unités ont été bien travaillées. Les ennemis sont vindicatifs : une fois qu'ils vous tiennent, ils ne vous lâchent plus, à moins que votre troupe ne soit plus forte. Dans ce cas, le pauvre keum esseulé se dépêche de rejoindre ses compagnons dans la foulée en vous entraînant, si vous êtes assez bête pour le suivre en ligne droite, dans une embuscade fatale. Libre à vous de leur renvoyer la balle en graduant le comportement de vos soldats. Leur attitude paramétrable, et les nombreux ordres de formation et d'attaque vous laissent tout loisir de réplique.

Un moteur bien fichu

Oui, vraiment fichu : il fait appel à la très vieillissante technologie du Voxel. Votre configuration devra être assez costaude, genre un bon 450, pour éviter des ralentissements lors de présences nombreuses à l'écran. Cela dit, le graphisme est mignon et a été pas mal travaillé pour obtenir un maximum de détails. Les terrains variés ne sont pas que figuratifs. Ils influencent les mouvements des troupes, et le relief joue un rôle non négligeable. Un archer bien placé peut rendre la vie diablement difficile. Les décors oscillent entre style champêtre et aride. Des prairies de fleurs naissent à proximité de marais. Dans des vallées encaissées coulent des ruisseaux où se cachent trésors et ennemis retors. Son et voix sont aussi de la partie, séparant les zones dangereuses de celles ne comportant aucun risque.
Invictus n'a pas la complexité d'un Dark Omen ou d'un Myth, mais il reste très agréable à jouer. Sa facilité d'accès et sa maniabilité le destine plus à un public de débutants qu'aux casaniers que nous sommes.

Kika



Les animations sont toutes mignonnes. Plus le niveau de zoom est élevé, plus elles sont remarquables.

En Deux Mots

Invictus offre un jeu de stratégie de prise en main immédiate. Il demande peu de réflexion, tout en offrant des challenges intéressants. Les débutants s'y sentiront bien tout de suite, même si les habitués du genre se plaindront du manque de complexité.

- + La prise en main immédiate.
- + Des objectifs parfois complexes.
- − De rares cinématiques.
- − Pas moyen de changer la résolution.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
79	78	80





Jouable sur **Pentium II 233, 32 Mo Ram**
Éditeur **Ubi Soft** Développeur **Philos Hongrie**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1 à 6**

Et du coup, le coin est toujours habité par les fameuses civilisations précolombiennes avec leurs pyramides et leurs drôles de coiffures à plumes.
Avec Theocracy, les développeurs hongrois de Philos nous proposent un jeu de stratégie temps réel avec un univers original. La campagne, intitulée Prophécie, est différente de ce qu'on a l'habitude de voir en la matière. Il ne s'agit pas d'effectuer plusieurs missions à la suite. On a en fait cent ans et carte blanche pour développer une civilisation puissante avant l'arrivée des armées de Cortez. On joue sur une carte découpée en plusieurs territoires.
On commence par développer un territoire, puis on part conquérir de nouvelles zones en affrontant des peuplades ennemies : Itzahuacans, Teotitlans et compagnie. L'économie précolombienne repose sur une base saine et polyvalente : les esclaves. Anciens prisonniers de guerre, les esclaves peuvent être formés dans des écoles pour devenir laboureurs, maçons, joailliers, etc. Dans une première phase, le joueur construit une ville dans sa province de départ.
Il affecte les esclaves à l'exploitation des ressources (maïs, viande, poisson, pierre, bois, jade, or), puis il construit tout plein de bâtiments avec un seul objectif : recruter et former le maximum d'unités militaires (sabreurs, lanciers, archers). Chaque soldat est individualisé, possède des caractéristiques propres et gagne des points d'expérience. Les troupes sont affectées à un chef ou à un héros doté d'objets magiques (immortalité, force accrue) et pourront être disposées en formation de combat. Au fur et à mesure, on accède à d'autres types d'unités : gouverneurs, prêtres, lamas, jaguars, arcs prodiges... Tout ça.







Theocracy

Stratégie historique pour joueurs débutants - PC CD-Rom

Bienvenue en Amérique Centrale, terre de mystères et de contrastes. En cette année de grâce 1398, les Conquistadors ne sont pas encore venus semer la syphilis et la désolation...



Theocracy ? Non, chuis au bistrot !

Difficile de tester Theocracy sans le comparer au ténor des STR actuel : Age of Kings. Je suis le premier à me plaindre de l'invasion des clones, mais il y a au moins un avantage avec la standardisation des softs : c'est la standardisation des interfaces qui en découle.
La logique de Theocracy n'est pas standard. L'interface reprend les traditionnels clics droits/clics gauches pour les actions de base, mais pour le reste, c'est l'aventure exotique. Malgré la présence de tutoriaux, on passe trop de temps à débroussailler les concepts du jeu. Ceci peut être valorisant pour le joueur néophyte, mais reste rès gonflant pour les vieux briscards que nous sommes. Côté réalisation, Theocracy ressemble à un « vieux » jeu. Normal, ça fait deux ans qu'il devait sortir. Il y a quelques sprites mignons, et le système de zoom qui permet de passer d'une vue rapprochée à une vue aérienne est bien foutu. Malheureusement, on passe son temps à se dire que l'idée est bonne mais qu'ils ont raté la mise en place. La construction des bâtiments est longue et inintéressante. On n'a pas d'interaction avec le terrain (pas de déboisage, pas de recherche de gibiers, etc.). Tout est axé vers le développement militaire. Malgré la présence de formations et de raccourcis clavier, les combats tournent systématiquement au grand n'importe quoi. C'est dommage, le coup des Aztèques, ça me plaisait bien au début.

ianSolo

On peut gérer 50 000 unités en même temps dans tout l'empire.



En Deux Mots

Difficile de faire le poids face à un Age of Kings, même avec un univers original. Theocracy aurait gagné à sortir deux ans plus tôt.

- \+ Le thème
- \+ Le système de zoom
- \+ Ça tourne aussi sous Linux
- − Prise en main fastidieuse
- − Combats bordéliques

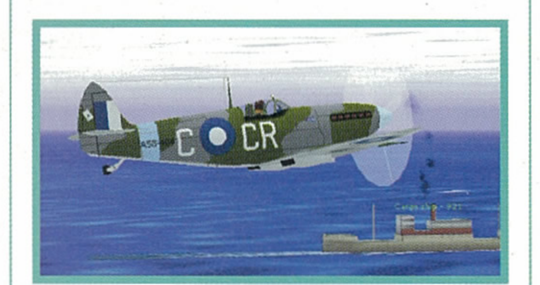








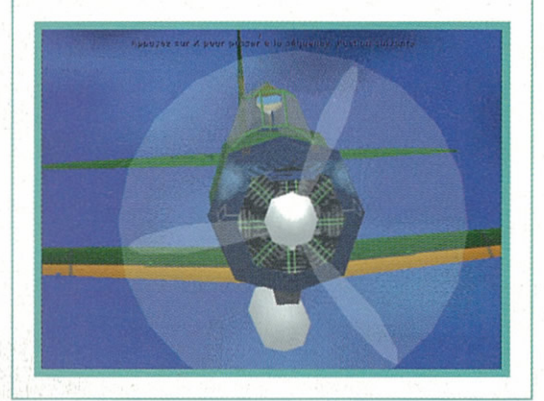
PACIFIC COMBAT PILOT



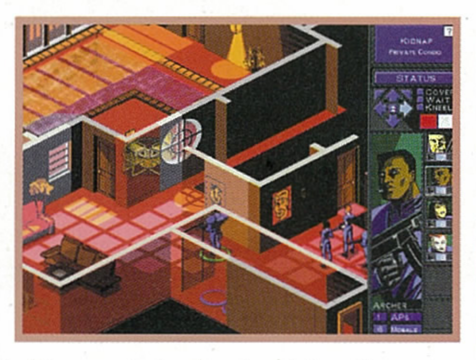
ADD-ON FLIGHT SIMULATOR POUR FANAS DU CONFLIT DU PACIFIQUE – PC CD-ROM

The Associates, petite boîte spécialisée dans les décoctions d'add-on pour les divers Flight Sim, s'attaque cette fois au jeu de combat de Microsoft. FS Pacific Combat Pilot pose un problème en soi puisqu'il propose d'implémenter un système de missions se déroulant sur la zone de conflit du Pacifique au-dessus d'un jeu prévu pour voler de Douvres à Berlin. De ce fait, la greffe ne prend pas tout à fait au niveau du moteur, notamment au niveau des splash screen qui nous montrent, impassibles, une carte de l'Europe. Bonjour le dépaysement. Les avions vus de l'extérieur sont assez moches, non pas à cause de leurs modélisation, mais du fait des textures utilisées, qu'on croirait scannées dans un mag d'avion puis collées à même le polygone. Les missions en elles-mêmes sont assez décevantes, voire ennuyeuses. Le fan des Têtes Brûlées fera bien mieux d'attendre Combat Flight Simulator 2, qui se déroulera justement dans ces belles contrées, ou de pomper quelques excellents freeware sur www.flightsim.com ou www.simflight.com, ce qui lui évitera de se ruiner.

Bob Arctor



SHADOW WATCH



ACTION POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Prenez un vieux soft style UFO au tour par tour et en 640x480, transformez le graphisme en vous inspirant des comics américains genre super-héros, ajoutez une musique vraiment sympa, et surtout, n'oubliez pas de ralentir le rythme des déplacements : vous obtenez un produit de la mort qui ne fera qu'un passage express sur votre PC, le temps de l'installer et de le désinstaller. On se demande ce qui a traversé la tête des développeurs lors de la conception. Certes, le graphisme 2D très spécial peut être apprécié. Certes, le principe de jeu peut se révéler attrayant aussi : diriger une équipe dans des missions d'attaque ou de défense à la Jagged Alliance en zone urbaine dangereuse offre des sensations uniques. Mais pour pouvoir les apprécier, il vaut mieux que le jeu soit dynamique. Là, on a le temps d'aller se chercher une bière à chaque mouvement d'un de ses agents. Ça fait trop de bières à écluser pour que le produit soit viable.

Kika

TWIN

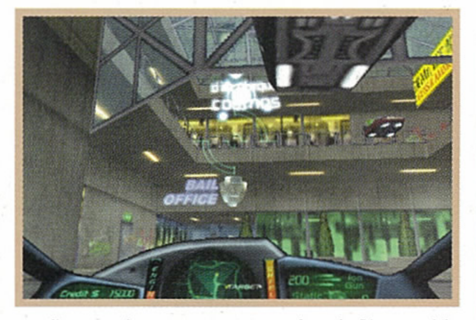


ADD-ON POUR FS 98 - PC CD-ROM

Dommage, Twin partait d'une bonne idée : proposer aux possesseurs de Flight Sim 98 et 2000 de piloter un Piper Seneca V ou un Rayton Beech C90, assorti de leurs tableaux de bord. Deux avions bimoteur, d'où le concept Twin. Seulement voilà, contrairement à ce qui est écrit sur l'emballage, les possesseurs de FS2000 n'y trouveront pas leur compte. Le Piper Seneca V, bien modélisé par ailleurs, est équipé d'un tableau de bord décevant et n'exploitant pas FS2000 (pas de haute résolution, GPS de FS pas pris en compte, instruments non éclairés). Quant à celui du Beech, il ne fonctionne pas du tout avec FS2000. La notice d'installation précise, du reste, qu'il faut écraser le tableau de bord du C90 par celui du Kingair de Flight Simulator. L'éditeur devrait savoir que seuls les possesseurs de la version professionnelle de FS2000 disposent du Kingair. Dommage, car le C90 est de loin le tableau de bord le plus réussi des deux. Éventuellement, le possesseur de FS98 pourra trouver amusant d'enrichir sa flotte, mais franchement, pour le prix de ce Twin, autant s'offrir quelques heures de téléchargement sur Internet et récupérer ainsi avions et tableaux de bord freeware de bien meilleure qualité (sur www.flightsim.com et www.simflight.com, par exemple).

Moulinex

BODY HUNTER



ACTION 3D POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Body Hunter s'inscrit dans le genre des G-Police. À bord d'un vaisseau, vous parcourez une ville futuriste comme simple chasseur de primes. Éliminer les cibles reste donc votre principale préoccupation. Vous évoluez dans un univers vaste, à travers une quarantaine de missions, qui vous proposent des courses-poursuites ininterrompues à travers tunnels, passages secrets et rues labyrinthiques. Des bonus empruntés à des machines fumantes prises pour cibles, ou achetés de vos deniers permettent d'up-grader armement et véhicule. L'ensemble serait assez accrocheur si la maniabilité du vaisseau ne laissait à désirer. Les rares boutons du joystick configurables n'étant pas suffisants aux diverses manips nécessaires pour bien le maîtriser, on finit par se rabattre sur un mix clavier-souris et vue subjective, rendant imprécises ses propres évolutions. Du coup, on passe complètement à côté du plaisir de poursuivre dans des passages étroits et anguleux, un adversaire assez offensif. Dommage, car sans ces inconvénients, le produit aurait été bien sympa.

Kika

Pacific Combat Pilot

TOURNE SOUS WIN 95, 98
JOUABLE SUR PII 350, 32 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR THE ASSOCIATES
DÉVELOPPEUR THE ASSOCIATES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX ANGLAIS
NBRE DE JOUEURS 8



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	50	40

Shadow Watch

TOURNE SOUS WIN 95, 98
JOUABLE SUR P200, 32 MO RAM
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RED STORM ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
15	51	30

Twin

TOURNE SOUS WIN 95, 98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR PAPA TANGO
MANUEL VF
NBRE DE JOUEURS -

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	50	40

Body Hunter

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR P200, 32 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR MIDAS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR INTERACTIVE VISION DANEMARK
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 8

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	56	60

par Ivan le Fou

Avis aux joueurs n'ayant pas de fortune personnelle

BUDGET

budget

Bon, il y en a qui n'ont pas tout compris à la guerre des prix du jeu vidéo. Je citais le mois dernier le cas d'Electronic Arts, dont la collection Budget relookée est à 129 F (et qui sort Nox à 360 F, grrr !), mais il y en a d'autres... Par exemple quand Sony annonce une prochaine baisse importante du prix des jeux PlayStation ; quand les jeux à moins de 20 F font un carton dans les grandes surfaces ; quand Bruno Bonnell lui-même (PDG d'Infogrames) prévoit de changer la politique de prix des jeux PC... eh ben on nous sort encore des compilations aberrantes : Planescape Torment + Fallout 2 (1 an et demi déjà), ça part d'un bon sentiment, mais à 369 F, c'est absurde. Pareil pour Ubi Soft, qui racle les fonds de tiroirs après avoir perdu au profit d'Infogrames le contrat de distribution des jeux 3DO : Heroes of M&M III plus son add-on à 329 F, c'est non. Les trois volets d'Heroes à 369 F, re-non. Quant aux trois derniers épisodes de Might & Magic (V, VI et VII) pour 349 F, c'est porter le kitch au-dessus de sa valeur. Pour les amateurs, je signale la sortie de Heroes III sur Macintosh. À un prix exorbitant (à peine moins de 400 F), mais bon, les derniers fidèles d'Apple n'ont pas vraiment le choix. Je rappelle que pour le prix de dix jeux sur Mac, on achète un PC d'entrée de gamme. Bon, ok, ce n'est pas une comparaison qui rime à grand-chose : difficile de trouver dix jeux sur Mac...



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Collection Classique d'Ubi Soft, 99 F,
Pentium 200 + carte 3D

Sorti en novembre 98, Monaco GPRS 2 est encore aujourd'hui la référence des simulations de Formule 1. C'est une version améliorée de F1 Racing Simulation : le comportement de la voiture a été revu pour encore plus de réalisme. Oui d'ailleurs, même si le jeu propose tout plein d'options pour rendre le pilotage plus facile, Monaco GPRS 2 s'adresse avant tout aux fanatiques de la simulation : en clair, c'est extrêmement difficile. Par rapport à la première version, le moteur graphique a été poussé pour atteindre les 1280x1024 et le mode Direct3D ne pose plus de problèmes. Le seul vrai défaut, ce sont les bruitages : rien n'a changé depuis le premier jeu, et comparé par exemple à un Grand Prix Legends, ils font pâle figure. Ah, tenez, si, quand même, un mot sur le jeu en réseau, toujours imparfait.
(94 % dans Joystick n° 98, Mégastar)

Warzone 2100

Premier Collection d'Eidos, 99 F,
Pentium 200 (32 Mo de RAM)



Le problème avec Warzone 2100, c'est son graphisme : bien qu'entièrement en 3D, il a été conçu pour tourner sur PlayStation, et n'est donc pas un modèle d'élégance et de beauté. Mais pour tout le reste, c'est un must : l'interface est révolutionnaire, un modèle d'innovation et d'ergonomie ; les trois campagnes sont longues, passionnantes et permettent de garder ses unités d'un scénario à l'autre ; et pour finir, grâce à une quantité de technologies extraordinaires, vous pouvez concevoir plus de 2 000 unités différentes. Pour les amateurs, nous avons remis sur le CD de ce numéro le dernier patch sorti pour Warzone 2100, celui qui permet de passer à la version 1.10. Que dire de plus sinon que les amateurs de jeux de stratégie en temps réel se doivent absolument de connaître celui-ci ? Je ramasserai les copies le mois prochain.
(96 % dans Joystick n° 103)

Commandos, derrière les lignes ennemies

Premier Collection d'Eidos, 99 F,
Pentium 200 (32 Mo)

Voilà un jeu au cœur de l'actualité puisque Commandos 2 est en préparation (voir Reportage). Le premier volet est un jeu qui a fait date, inventant le « simulateur de film de guerre » : vous avez adoré les films « Les Douze salopards » et « Les canons de Navarone » ? Commandos, c'est exactement ça : vous avez une équipe de mercenaires avec chacun leur talent particulier et vous devez mener à bien des missions de sabotage et d'infiltration. Moteur 2D, vue isométrique, gameplay à l'ancienne, c'est un mélange entre un jeu de stratégie et un jeu de réflexion. Les missions sont très travaillées, minutieusement pensées, le graphisme est très fin, très détaillé, bref somptueux.
(90 % dans Joystick n° 95, Mégastar)

Dark Project : La Guilde des Voleurs

Premier Collection, 99 F,
Pentium 200 (32 Mo) + carte 3D

Dark Project est un simulateur de voleur médiéval (vous trouverez un bêta-test du 2 dans ce magazine). À ne pas confondre avec le vulgus Quake-likum, malgré son moteur 3D : pickpocket, discrétion, cambriolage et montée en l'air sont les raisons d'être de ce Dark Project. Vous ferez attention à passer inaperçu et vous contrôlerez avec minutie le moindre de vos bruits, afin d'éviter au maximum les rencontres. C'est simple, s'il y a combat, c'est que vous êtes mal barré. Un concept original, plein de chouettes trouvailles, mais quelques défauts de jeunesse, comme un moteur 3D plutôt moyen (mais là n'est pas l'essentiel) et des longueurs dans le chargement des sauvegardes (un peu exaspérantes). Mais pouvoir incarner ces gros fourbes de voleurs, quel pied !
(84 % dans Joystick n° 100)







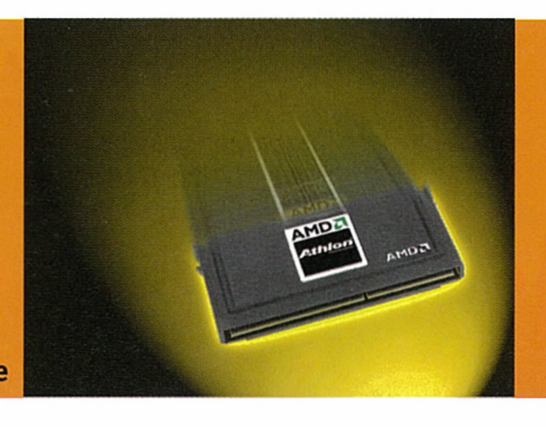
Le Grand SAUT

Ça y est. Enfin. C'est fini. Ils vont pouvoir nous lâcher avec ça. Le « mur » du gigahertz, y'en a plus. Explosé par Intel et AMD depuis un moment en labo et en démonstration sur différents salons, les Athlon et Pentium III sont disponibles à la vente. Enfin presque... Gateway et Compaq raflent toute la production d'Athlon suite à un accord avec AMD ; Dell, IBM et HP font pareil pour les Pentium III. À 1 300 $ (environ 9 000 F) le processeur, ça n'est pas si grave... Cela dit, chez Intel on doit l'avoir mauvaise. À deux jours près, ils étaient dans l'Histoire. Celle avec un grand H. Manque de bol, c'est AMD qui a annoncé et commencé à vendre des processeurs à 1 GHz le premier. Belle course cela dit, quand on sait que l'arrivée était prévue pour dans plusieurs mois (cet été pour AMD et fin d'année pour Intel). Mine de rien, on est passé de 600 MHz à 1000 MHz en trois mois. Du grand n'importe quoi. On n'avait pas vu ça depuis l'époque du 486-66 MHz. Heureusement, les prix sur les processeurs moins rapides continuent de baisser, avec des diminutions d'environ 25 % chez Intel et AMD. Les champions du rapport qualité/prix restent les Athlon, avec des modèles à 700 MHz abordables (2 500 F en général).

Édito

L'an 2000, c'est finalement pas si mal. La barre du gigahertz est enfin explosée (mais elle reste en or massif, vu les prix des processeurs) et les tarifs des principaux composants d'un PC sont actuellement à leur niveau le plus bas. RAM, processeurs et disques durs sont toujours plus abordables. Évidemment, ça énerve quand on a acheté son matos il y a juste quelques mois, mais profitez-en pour compléter votre configuration avec plus de RAM (allez hop, 256 Mo, soyons fous) ou un nouveau disque dur qui supportera des installations de jeux de 500 Mo en rigolant. Même Microsoft nous fait plaisir avec un Windows 2000 qui tient pas mal de promesses. Les mêmes que celles faites pour Windows 95...

Doc Caféine



ÇA TOURNE pour Pioneer

Pioneer continue d'enfoncer la concurrence côté lecteur de DVD pour PC avec un modèle 16X/40X bientôt disponible (fin mars pour la version tiroir, et avril pour le modèle slot-in). Avec un temps d'accès inférieur à 95 ms et une compatibilité à toute épreuve, ce modèle va encore faire des ravages. Ha, je vois que vous voulez la liste de formats supportés... Hum... Vous êtes lourds les mecs... Allez, voilà : DVD-ROM et DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-DA, Vidéo CD, et Photo CD. Pendant que j'y suis et parce que je vous trouve gentils tout plein, je vous signale que la bête dispose de 512 Ko de cache et d'une prise casque avec volume en façade.

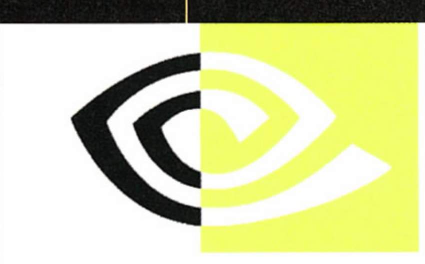
La succession DE L'IDE ARRIVE

Ouais ! Ça c'est une news qui fait plaisir à écrire ! Intel se penche enfin sur le cas de l'interface ATA vieillissante. Ce truc moche est la cause des grosses nappes IDE pas belles dans nos PC, qui bloquent tout et ne se plient jamais dans le sens voulu. L'interface Serial ATA devrait être six fois plus rapide (1,6 Gbps contre 0,5 Gbps pour l'UDMA66) pour atteindre plus tard les 6 Gbps. Autre avantage : permettre de fabriquer des PETITS câbles pour relier des disques durs à cette norme aux cartes mère, car seulement 4 connecteurs sont nécessaires contre 24 pour la norme ATA actuelle. Les partenaires de cette chouette nouveauté sont Intel, Dell, IBM, Maxtor, Quantum et Seagate, ce qui devrait permettre une adoption rapide de la chose. Joie.

Le courant QUI FAIT du froid

Une révolution pourrait bien arriver dans nos PC sous peu. Une nouvelle matière thermoélectrique a en effet été mise au point à l'université du Michigan, aux USA, et s'annonce comme le Saint Graal de l'overclocking et du refroidissement de processeurs en général. Cette matière se refroidit en effet quand elle conduit l'électricité, et ce jusqu'à 200° C sous la température ambiante. Avec des boîtiers dont certaines parties seraient fabriquées dans cette matière, les processeurs coûteraient 20 % plus cher, mais verraient leurs performances augmenter jusqu'à 100 % grâce à cette baisse de la température, qui permet en prime d'augmenter leur fréquence. Le plus drôle dans l'histoire, c'est que ces recherches sont possibles grâce à l'argent du département de la Défense américaine (Office of Naval Research et Defense Advanced Research Projects Agency). Ils doivent chercher de quoi refroidir leurs futurs laser de combat... Un ch'tit railgun, les gars ?

64 Mo pour la GeForce



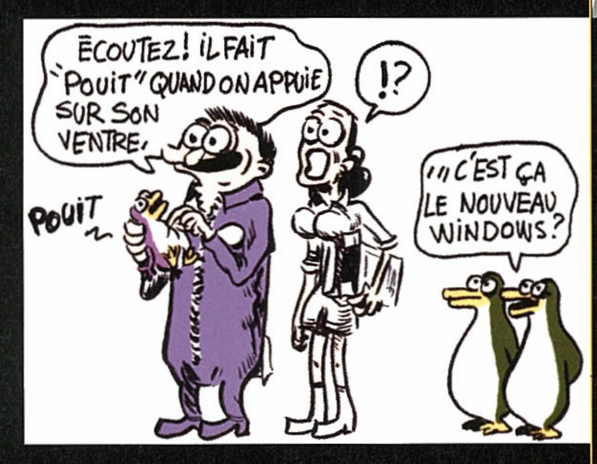
Joli coup de pub de la part de Dell qui vient d'annoncer l'apparition de GeForce 64 Mo DDR dans certaines configurations. Pendant un mois, ce modèle sera exclusivement disponible dans leurs PC. Passé ce délai, les différents constructeurs devraient proposer des cartes avec 64 Mo de RAM. À quoi ça sert ? À rien ou presque pour le moment. Mais ça fait joli sur la boîte...



EAX pour tous

Les drivers compatibles EAX pour les cartes son à base de puce Vortex 2 sont enfin disponibles. Aureal aura mis le temps à nous les pondre ceux-là ! Dans le genre « si, si, j'vous jure ça sort la semaine prochaine », ils sont pas loin d'être champions du monde, eux (NDRC : Derrière ATI tout de même !). J'avais même arrêté de compter les mois. Ces drivers gèrent aussi l'A3D 3.0 et se téléchargent sur www.a3d.com. Inutile de trop vous enflammer cela dit, la version de l'EAX gérée est la 1.0. C'est mieux que rien, mais loin d'être le top.





Mon royaume pour un chipset

Intel et AMD sont légèrement à la rue côté chipset, actuellement. Rien de dramatique, mais comme je l'explique plus succinctement dans le Top Hard, la situation est loin d'être idéale sur Pentium III comme sur Athlon. Chez Intel, on essaye de nous vendre de l'i820, censé être le top du top. Petit souci, aucune des nouveautés n'est réellement indispensable et on se serait même bien passé de certaines. Bref, vivement une solution de rechange, qui pourrait s'appeler i815 par exemple : les dernières rumeurs à ce sujet font état d'un chipset qui gérerait directement la SDRAM, ce qui réglerait tous les problèmes d'un coup. En attendant, propose le chipset Apollo Pro 133A, qui non seulement coûte moins cher que le i820 mais offre toutes ses fonctions et le support de la SDRAM 133 MHz en prime. Seul problème (ben oui, ça serait trop simple), les drivers de ce chipset et de votre carte graphique doivent être suivis de près pour limiter les problèmes d'incompatibilité. Chez AMD, le sauveur s'appelle aussi VIA. Leur chipset KX133 pour Athlon supporte l'AGP 4X, l'UDMA 66, le bus à 200 MHz de l'Athlon (heureusement) et diverses babioles comme 4 ports USB.
Rien d'extraordinaire, mais cette fois tout devrait marcher parfaitement. Censé sortir en même temps que l'Athlon, ce chipset a en effet été très retardé pour diverses raisons techniques, et par le fait que VIA tenait à vérifier sa bonne intégration avec les différents fabricants de cartes mère. Un des vrais plus concerne le support officiel de la SDRAM à 133 MHz, qui bénéficie ainsi de sa propre vitesse de bus, le reste de la carte restant bien sagement à 100 MHz. Bref, si vous avez ou allez acheter un Athlon, il est primordial d'utiliser ce chipset pour exploiter à fond votre processeur. De nombreuses cartes mère arrivent avec ce chipset depuis un mois, et j'espère vous en faire une sélection rapidement.

VIA Apollo KX133

ATI SORT LE grand JEU

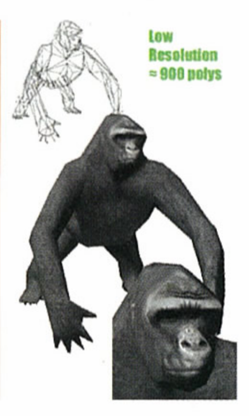
Ce mois-ci, ça sent le Canadien en forme. Les petits gars d'ATI doivent commencer à en avoir marre de voir Nvidia leur piquer des parts de marché et s'installer peinard sur leurs plates-bandes. Il faut dire que la firme américaine est maintenant numéro 2 du secteur, et sa progression actuelle ne laisse rien présager de bon pour ATI. Du coup, les annonces se succèdent. Premier mouvement : rachat de ArtX pour 400 millions de dollars. Cette compagnie est connue des joueurs pour avoir été chargée de fournir à Nintendo la puce graphique de la Dolphin, la console destinée à concurrencer la PlayStation 2 de Sony.



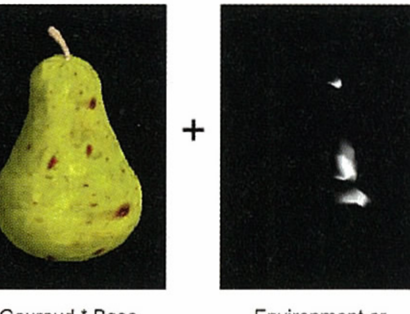


Mais ArtX, c'est aussi des puces graphiques pour lecteur de DVD de salon, WebTV, et autres bricoles du genre. Ils bossent aussi sur un chipset pour PC intégrant la partie graphique. Bref, des produits utiles pour ATI, qui cherche à toucher différents marchés. Le premier résultat de ce rachat n'a pas été long à arriver avec l'annonce d'un chipset pour PC qui intègre une partie vidéo avec des vrais morceaux de T&L dedans. Oui, comme une GeForce. La chose, nommée S1-370 TL (que de poésie !), devrait donc atomiser facilement l'immonde chipset i810 d'Intel sans trop de problèmes. Cela dit, vous enflammez pas, ce genre de choses est réservé à l'entrée de gamme et ne vaudra jamais









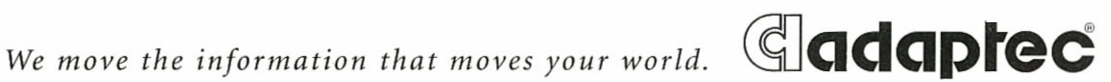





une bonne carte graphique... Du reste, ATI le sait et ils viennent de dévoiler leur GeForce Killer. Au moment où j'écris ces lignes, tous les détails ne sont pas encore très clairs mais ça sent bon le combat des chefs. Les trois points que compte améliorer ATI avec ses nouvelles technologies sont la définition des animations et du look des personnages, l'augmentation du détail des objets, et les effets environnementaux. Première nouveauté, le Charisma Engine. Ce moteur de Transform & Lighting inclut également la gestion du clipping des polygones. Du coup, on parle de TCL et non plus de T&L. Et comme nos Canadiens sont en forme, ils annoncent carrément que leur implémentation du TCL est bien plus rapide que celle de Nvidia. Ils pensent pouvoir multiplier par 10 le nombre de polygones d'une scène 3D en gardant une animation fluide. On verra bien... Les autres nouveautés sont bourrées de mots compliqués comme le Vertex Skinning, avec 4 matrices de calcul contre 2 pour le GeForce. En gros, cela permet d'avoir des jointures toujours plus réalistes entres les différentes parties d'un objet en mouvement (au hasard, un corps humain). Le Vertex Morphing permet, lui, de calculer facilement les étapes d'animation entre deux images 3D. Le Charisma Engine devrait ainsi être capable de calculer proprement l'animation d'un visage qui sourit avec seulement 2 images : l'une où le visage est neutre et l'autre où la personne rigole pour de bon. Pour vraiment profiter de ces améliorations au niveau des polygones, ATI propose une autre technologie appelée Pixel Tapestry Architecture. Sous ce nom bizarre se cache tout un tas de fonctions pour faciliter l'application des textures. ATI vise ainsi une moyenne de 3 textures filtrées par pixels sans ralentissement, et rejoint Matrox sur l'utilisation de l'environmental Bump Mapping. On retrouve aussi le Cubic Mapping (entre autres) de la GeForce et une gestion des ombres et du brouillard très complète. Pour la première fois, ATI ne se contente pas de rattraper la concurrence mais propose des technologies en avance sur ces petits camarades. Même du côté hardware, ils semblent être cette fois à la pointe. Il ne reste plus qu'à attendre les annonces de cartes basées sur ces technologies pour voir si tout ça tient ses promesses. Si tout se passe bien, elles devraient être disponibles à la fin du deuxième trimestre. J'ai toujours un peu peur côté dates avec ATI, mais les premières versions du chip seraient déjà en test, et se comporteraient très bien. Un peu de concurrence pour Nvidia, ça ne peut pas faire de mal, non ?

un pingouin PORTABLE

Histoire de concurrencer ses potes de l'électronique grand public japonaise, le constructeur coréen Samsung devrait sortir prochainement (pas de date précise pour le moment) un assistant personnel du style Palm/Psion. L'OS retenu pour faire fonctionner la bête est une version gravement mise au régime de Linux. Le processeur serait un ARM à 206 MHz (pas de modèle exact annoncé). Vu l'écran couleur et la vitesse du processeur, j'ai un sale doute sur l'autonomie de la chose qui est en plus affublée d'un nom ridicule : Yopy... Je n'ai encore jamais essayé la version de Linux qu'il vont employer et j'attends de voir ce que cela donne côté facilité d'utilisation ou backup et synchronisation des données. Je vous donnerai plus d'infos dès que possible.



NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4 DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

SAUVEGARDE

Votre CD est servi !

Vous avez un Mac? Demandez Toast 4 Deluxe.

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et



les récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.

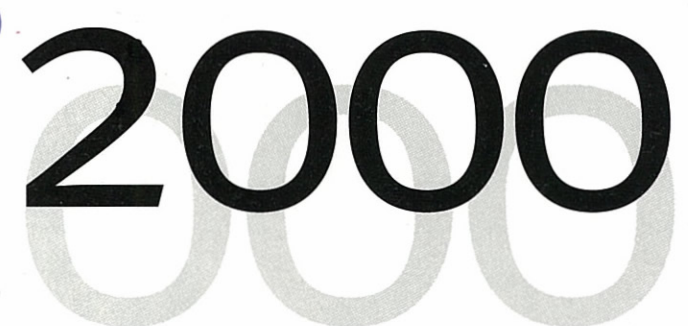
http://www.adaptec-europe.com

Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

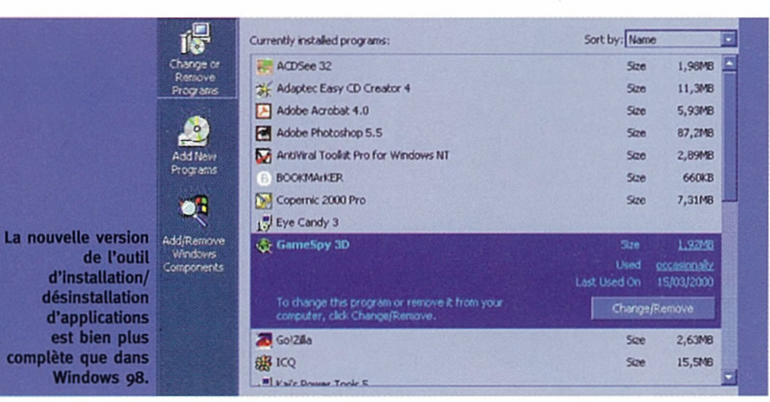
* *Prix de vente au détail conseillé, sujet à modification sans préavis.*

SIZE COMMUNICATION

Windows 2000 veut se la jouer

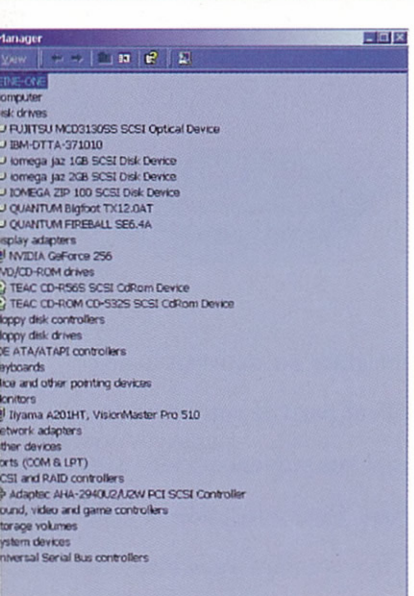


Marre de Windows 98 qui vous plante au nez ? Envie d'un système d'exploitation stable ? Figurez-vous que l'alternative se trouve peut-être bêtement chez Microsoft... Eh oui, Windows 2000 dispose d'atouts pour séduire certains joueurs. Mais pas de précipitation. La première mouture de cet OS s'adresse avant tout aux professionnels. Il faudra attendre un peu pour jouer sous Win2K.



La nouvelle version de l'outil d'installation/désinstallation d'applications est bien plus complète que dans Windows 98.





USB, GeForce, et j'en passe, fonctionnent sans aucun souci sous Windows 2000. De nouveaux drivers arrivent tous les jours pour cet OS.

Après plusieurs mois de tests, la version finale de Windows 2000 arrive enfin dans mon lecteur de CD-Rom. Fini les bêtas, on va enfin voir ce que ce nouveau système a dans le ventre. Premier constat, l'installation est d'une simplicité exemplaire : CD bootable, menu autoboot si vous lancez l'installation depuis Windows 9x, fonction d'update de Windows NT et 9x pour récupérer vos applications et environnements de travail, tout est là pour vous faciliter la tâche et faire l'upgrade vers ce produit. S'il le pouvait, je suis certain que Microsoft enverrait un mec chez vous pour faire la manipulation. Tout est bon pour vous convaincre d'acheter le produit. Histoire d'avoir un point de comparaison, j'ai testé l'installation de la distribution Linux Mandrake 7. Et je dois dire que j'ai été également impressionné. L'upgrade des systèmes Linux assez anciens est présent, et tout se fait maintenant de manière graphique. Cet article n'est pas du tout l'occasion d'une comparaison entre ces deux OS, mais cela mérite d'être signalé.

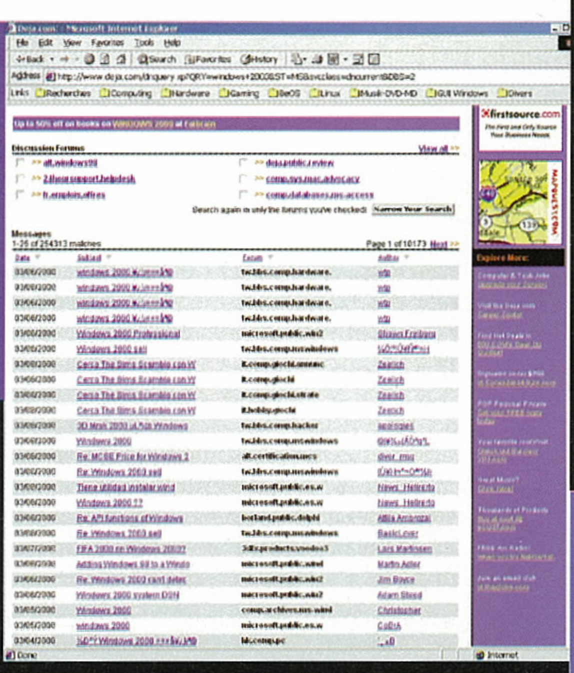
Par rapport à Windows NT, la gestion des périphériques et autres éléments récents que l'on peut trouver dans un PC est incomparable. USB, Plug & Play, DVD, infrarouge et moniteurs multiples sont au menu. Ma TNT2 est reconnue du premier coup, ma SB Live aussi. Pas mal, ça commence bien. Du coup, j'installe une GeForce DDR. Tout se passe sans problème. Pour info, notez que l'installation de Windows 2000 a été tentée sur 5 machines très différentes sans aucun souci majeur. Seules des puces spécifiques comme le contrôleur UDMA 66 des cartes mère Abit nécessitent l'installation de drivers spécifiques, ou des manipulations en plus au moment de l'installation. Surtout si vous désirez mettre Windows 2000 sur un disque connecté à l'interface de chez HighPoint. Histoire d'être tranquille, ne JAMAIS installer Windows 2000 dans la même partition que Windows 98 si vous voulez garder les deux systèmes sur un même PC. Certains programmes risquent de ne pas vous laisser le choix quant à leur répertoire d'installation, et c'est la catastrophe assurée. Au hasard, les drivers LiveWare (bêta pour le moment) de Creative Labs pour la SB Live sont horribles dans ce domaine.



L'art du détail

La première impression que dégage Windows 2000 à l'utilisation est celle d'un OS dont les détails ont été bichonnés pour lui donner un look aguicheur. Plutôt surprenant pour un OS censé être professionnel et destiné à des utilisateurs pas franchement à cheval sur l'aspect cosmétique de leurs systèmes d'exploitation. Du moment que ça tourne sans planter, c'est l'essentiel. Et pourtant, Microsoft s'offre le luxe de quelques effets amusants comme un curseur de souris ombré, ou des menus qui apparaissent avec des effets de fade-in. Super inutile, mais ça reste joli. Là où ça devient plus intéressant, c'est quand on se penche sur les qualités techniques de la bête. Windows 2000 Professionnel (et ses frangins serveurs) est sans conteste l'OS le plus stable jamais pondu par les programmeurs de chez Microsoft. Et je ne dis pas ça à la légère. Grand fan de BeOS et de Linux, ça me coûte de vous avouer ça. Mais cette fois, la firme de Redmond semble avoir tenu ses promesses en termes de stabilité. Basé sur le noyau de

Windows NT, Windows 2000 apporte des améliorations considérables à cette technologie, ainsi que des solutions impressionnantes pour maintenir l'intégrité du système. Ainsi les fichiers DLL et EXE, vitaux pour l'OS, sont protégés en permanence. Pour mettre à l'épreuve cette protection, rien de plus drôle que d'aller dans le répertoire System32 de Windows 2000 et d'en effacer quelques-uns, ou de simplement les renommer. Et là, ze choc. Windows réinstalle tout seul en quelques secondes et de manière transparente les bonnes versions de ces fichiers. Bluffant. Un nouveau programme nommé Windows Installer vient épauler ce système avec un suivi renforcé des installations des applications. Tout est tracé : entrées dans la base de registre, raccourcis et DLL. Ces dernières sont installées dans le même répertoire que l'application pour plus de sûreté (et plus de clarté !). Ce processus d'installation fait partie des choses indispensables pour voir un programme estampillé « Windows 2000 compatible ». Côté réseaux, changer des paramètres comme l'adresse IP d'une machine n'entraîne plus le reboot de celle-ci. Il était temps ! Au final, après plusieurs mois d'utilisation (depuis la bêta 2), je suis très surpris. Aucun plantage d'Office 2000, pas un seul écran bleu, et des dizaines d'applications testées. Au pire, le Task Manager (gestionnaire de tâches) permet de tuer un processus planté à tout moment, comme sous Linux. Seul WinAMP m'a obligé une fois à un reboot après avoir joué avec la nouvelle version et son module d'effets graphiques. Pour les mises à jour, la fonctionnalité Windows Update qui passe par le Web s'est révélée très efficace et semble fonctionner de mieux en mieux.



Sur Usenet, le nombre de questions à propos de Windows 2000 a littéralement explosé !



La stabilité de Windows 2000 permet plus de fantaisies que Win98, malgré son appellation « Professionnelle ». Ici, WindowsBlind a relooké mon interface.

ÇA MARCHE OU PAS ?

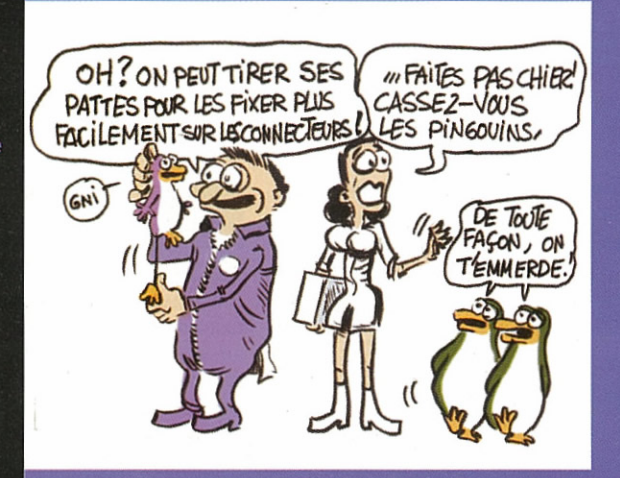
Cette liste de jeux testés est évidemment loin d'être complète, mais vous donnera une idée du problème. Certains jeux qui fonctionnent souffrent tout de même de petits bugs, généralement sans gravité.

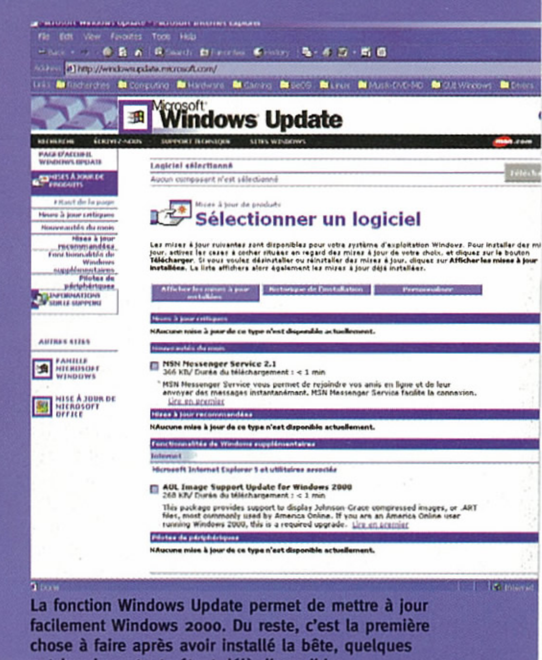
Ne fonctionnent pas :

FIFA 2000
Battlezone 2
Supreme Snowboarding
Rally 2000
Need for Speed 3 et 4
Wing Commander 5

Fonctionnent :

La plupart des jeux MS récents
Starsiege Tribes
Nox
HomeWorld
Quake 3 Arena
Command & Conquer 3
Unreal
Tomb Raider 3
Fallout 1 et 2
Darkstone
Diablo
Half-Life et ses mods
Shogo
X-Wing Alliance (mode software)
Total Annihilation
Ultima Online
Mech Commander
Alien vs Predator
Caesar III
Commandos
Creatures 3
Drakan : Order of the Flame
F22 Lightning III
Myth II
Alpha Centauri
Star Wars : The Phantom Menace
Superbike World Championship
Wargasm

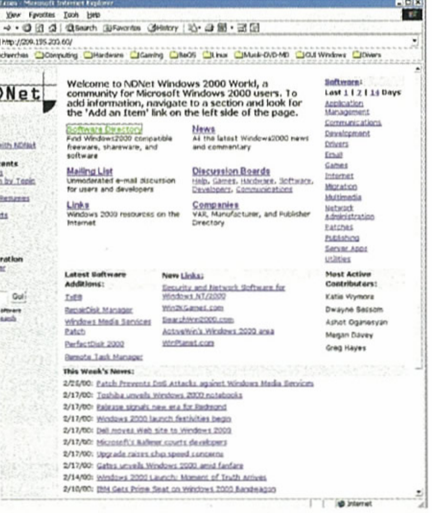




La fonction Windows Update permet de mettre à jour facilement Windows 2000. Du reste, c'est la première chose à faire après avoir installé la bête, quelques patches importants étant déjà disponibles.

Win2K forever ?

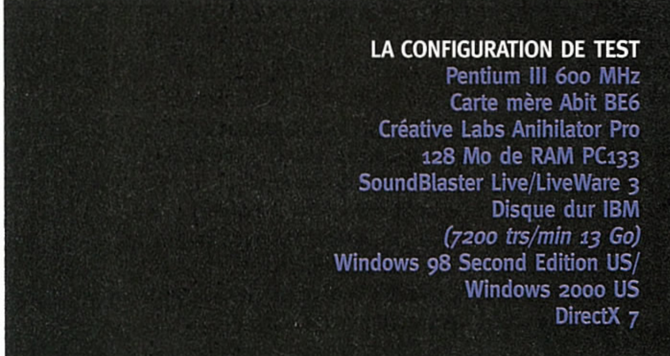
Malgré toutes ces qualités, Windows 2000 reste pourtant handicapé par un gros problème, surtout pour nous. Beaucoup de jeux ne fonctionnent pas avec cet OS. Certains ne veulent pas s'installer simplement car ils détectent une version de Windows NT sans chercher à savoir si un DirectX fonctionnel se trouve sur ce PC. La plupart des plantages arrivent lors de l'initialisation d'un affichage 3D. Selon les méthodes de programmation, il est parfois possible de faire fonctionner un jeu en mode 3D software ou avec une 3dfx Voodoo2 par exemple. Même en cas de plantage violent, Windows2000 reste parfaitement stable. Une boîte de dialogue signalant l'erreur apparaît et c'est tout.
Cela dit, cette situation va vite évoluer. Car Microsoft compte toujours faire disparaître l'architecture de Win9x et rendre toutes les applications compatibles avec Windows 2000 (et ses suites). Win2K intègre donc DirectX7, OpenGL 1.2 et toutes les bases pour faire fonctionner les prochains jeux. La liste de ceux qui fonctionnent est déjà prometteuse, et MS vient d'annoncer que la « compatibilité jeux » est une priorité pour les mois à venir.



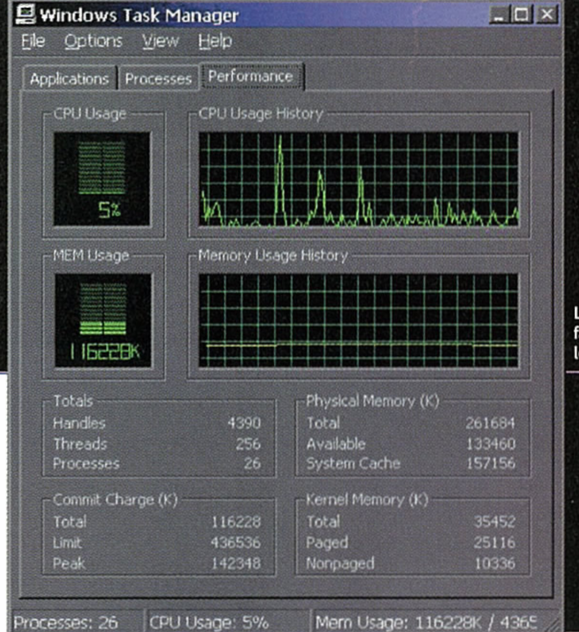
De nombreux sites Web se sont créés pour couvrir les débuts de Windows 2000.

Et ça tourne chez moi ? L'autre souci concerne la compatibilité avec votre machine. Côté hardware, il y a assez peu de questions à se poser, à moins d'avoir vraiment des cartes exotiques et rares. Certains constructeurs ne sont pas non plus très pressés de faire des drivers Win2K pour des produits un peu anciens, même s'ils ont eu un bon succès. Avant d'upgrader, regardez donc ces points de près. Autre préoccupation, quelle est la configuration requise pour être à l'aise sous Windows 2000 ? Oubliez les recommandations de Microsoft en la matière : Pentium 166 et 32 Mo de RAM. Ha ha ha, quelle bande de déconneurs alors. On a bien ri, passons aux choses sérieuses. En dessous du Pentium II 300 avec 128 Mo de RAM, oubliez l'idée : installer Windows 2000 vous ferait perdre du temps. Si vous envisagez de travailler avec des grosses applications dessus, 256 Mo de RAM, un disque dur rapide (et gros) ainsi qu'un Pentium III/Athlon 500 sont à prévoir. Évidemment, l'OS lui-même peut fonctionner sur la configuration recommandée par Microsoft, mais à part faire tourner la calculatrice, vous n'en ferez pas grand-chose.





LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BE6
Créative Labs Anihilator Pro
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live/LiveWare 3
Disque dur IBM
(7200 trs/min 13 Go)
Windows 98 Second Edition US/
Windows 2000 US
DirectX 7



Le gestionnaire de tâches permet de garder un œil facilement sur l'activité du système et de tuer les applications plantées.

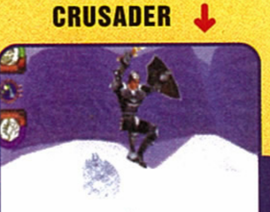
Un avenir sans pitié Pour ce qui est du futur de Windows, Microsoft, avec son entêtement habituel, va nous forcer de manière inéluctable à augmenter la puissance de nos configurations, forcer les développeurs et constructeurs de matos à rendre leurs produits parfaitement compatibles Windows 2000, tout ça pour enfin accomplir la fusion tant attendue entre les mondes professionnel et personnel. Le cœur de Windows NT/2000 deviendra ainsi le cœur de la prochaine génération d'OS destinés au grand public. Mais nous n'en sommes pas encore là. Windows Millenium, prévu pour mi-2000 sera encore basé sur Windows 98. Il faudra attendre mi-2001 pour voir arriver Neptune, son successeur enfin basé sur Windows NT. À cette date, tous les PC seront prévus pour l'architecture de Windows 2000, tout comme les softs. Cela aura pris 20 ans pour avoir la peau du DOS, et plus de 10 pour en finir avec les applications 16 bits. S'il y a bien un maître mot chez Microsoft, c'est patience...

CYNER J

achetez aux meilleurs prix vendez

PC CD ROM

CRUSADER ↓



THEOCRACY ↓



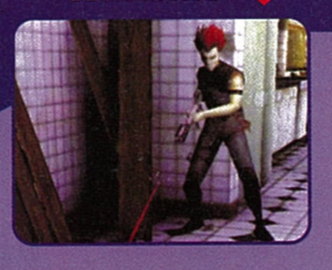
LES FOURMIS ↓



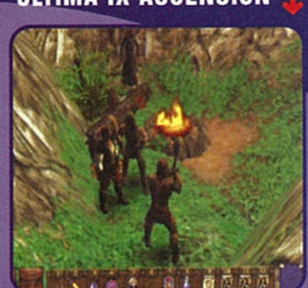
TZAR ↓



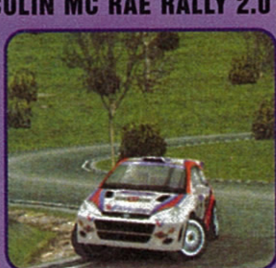
DEVIL INSIDE ↓



ULTIMA IX ASCENSION ↓



COLIN MC RAE RALLY 2.0 ↓



BATTLE ZONE 2 ↓

COMANCHE HOKUM ↓



MAJESTY ↓



- AIX EN PROVENCE
  36, rue Mignet - 13100
  Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain 50300
  Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
  114, cours Alsace Lorraine - 33000
  Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tél : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG
  49, rue Grande Rue - 50100
  Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
  296, av. H. Barbusse - 91210
  Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
  109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- ISLE SUR LA SORGUE
  800, cours Fernande Peyre - 84800
  Tél : 04 90 38 49 94
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- STRASBOURG
  9, rond-point de l'Esplanade - 67000
  Tél : 03 88 45 07 26
- THONON LES BAINS NOUVEAU
  5, bd Carnot - 74200
  Tél : 04 50 26 40 22
- TOURS
  21, rue Marceau - 37000
  Tél : 02 47 61 73 80
- VIENNE
  25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
  Tél : 04 74 53 55 63

VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !



CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

top HARD

Entre la guerre du gigahertz, finalement gagnée par AMD, qui a bien fait baisser les prix des processeurs, et la RAM qui a retrouvé des tarifs tout à fait normaux, la vie est belle pour les amateurs de PC en ce moment. Donc du coup, moi je dis, profitons-en ! Le seul problème épineux reste le choix de la carte mère pour sa config de rêve. Entre le chipset BX vieillissant et le i820 qui se traîne avec la SDRAM, les solutions Intel ne sont pas très excitantes. Du coup, l'Athlon devient intéressant AUSSI grâce à des chipsets nouvelle génération comme le KX133. L'action AMD n'a pas fini de grimper...

Doc Caféine





L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraitre incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

La carte mère

Les cartes mère Super Socket 7, il est temps de les oublier. Paix à leurs âmes. Un PC de choc devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset à la hauteur du processeur, ce qui n'est pas si facile. Le choix chez Intel, c'est le BX (bientôt à la retraite) ou le i820. Ce nouveau chipset pose malheureusement des problèmes côté RAM. Les cartes qui acceptent la SDRAM classique se montrent un peu plus lentes que des versions avec chipset BX. Côté Athlon, Asus devrait encore une fois frapper fort avec l'arrivée de la K7V à base de chipset VIA KX133.

Config 1 : Abit BF6 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 2 : Abit BE6 2.0, environ 1 100 F TTC (Slot One + UDMA66) ou ASUS P3B-F environ 1 100 F TTC

Config 3 : Abit CH6 (i820 + DIMM mais toujours pas disponible) ou Asus P3C-2000, entre 1 200 et 1 300 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Les modèles 7 200 trs/min Ultra DMA sont maintenant à choisir vu leur prix ridicule. L'Ultra DMA 66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème vu qu'il est possible d'utiliser ces disques dur sur de l'UDMA 33 sans souci.

Config 1 : IBM 13,5 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 100 F TTC

Config 2 : IBM 18 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 300 F TTC

Config 3 : IBM 27 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 900 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Entre les cartes SoundBlaster Live 1024 et les modèles à base de Vortex 2 (VideoLogic Sonic Storm et Diamond MX300 par exemple), le choix vous revient puisque ces cartes sont très proches en termes de qualité (voir Joystick n° 107). Malheureusement, la plupart des magasins ne proposent que les modèles de chez Creative Labs.

Config 1 : SoundBlaster Live 1024 ou Aureal Vortex 2, environ 400 F TTC

Config 2 : SoundBlaster Live 1024 ou Aureal Vortex 2, environ 400 F TTC

Config 3 : SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Les derniers lecteurs de DVD-Rom permettent de lire les CD-Rom en 32X ou 40X. Le Pioneer DVD 104S vient remplacer le 103 en haut de gamme. Il lit les DVD en 10X et les CD en 40X. De plus, il ne pose plus de problème de dézonage pour ceux qui veulent vraiment lire des DVD en provenance de toute la planète... Suffit de chercher sur le Net !

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 104S (10X et 40X/Slot In), environ 850 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 000 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 : 17 pouces Iiyama A704HT environ 2 200 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 2 : 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 500 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 100 F TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 : ELSA Microlink 56K interne, environ 250 F TTC

Config 2 : Sporster Message Plus externe de 3Com, environ 650 F TTC

Config 3 : Message Pro externe 56K de 3Com, environ 800 F TTC

La carte vidéo

En attendant les prochaines 3dfx (qui ont intérêt à être très bonne vu leur retard sur la concurrence) et la prochaine génération de Nvidia, le choix redevient assez simple vu les prix. Nvidia règne en patron sur le marché des joueurs pour le moment, avec des rapports qualité/prix très intéressants.

Config 1 : Carte AGP à base de TNT2 Ultra, environ 1 000 F TTC

Config 2 : Carte AGP à base de GeForce 256 SDRAM, entre 1 200 et 1 700 F selon les modèles et la RAM (16 / 32 Mo)

Config 3 : Creative Labs Annihilator Pro (GeForce 256 DDR), environ 1 900 F TTC

La RAM

Ah, les fabricants de RAM vont nous faire aimer l'an 2000, eux ! Les prix continuent gentiment de baisser et reviennent dans des fourchettes très acceptables. Plus aucune excuse pour vous traîner avec 64 Mo... N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 800 F à 1 100 F TTC selon les magasins et la marque

Le Processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Les meilleurs rapports performances/prix restent chez AMD et l'arrivée de cartes mère K7 toujours plus performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon. Surtout que ce dernier est maintenant reconnu comme étant aussi facilement overclockable...

Config 1 : Celeron 500 (socket 370), 900 F TTC environ

Config 2 : Athlon 600, 1 600 F TTC ou Pentium III 500E, environ 1 800 F TTC

Config 3 : Pentium III 650 E FC-PGA, environ 3 000 F TTC ou Athlon 750 MHz, environ 3 300 F TTC

C'est le Delco

L'évolution technique rapide des PC et l'apparition de jeux chaque fois plus exigeants amènent tout amateur de jeux vidéo à se poser des questions sur les composants de son ordi. Pour ajouter un nouvel accélérateur 3D, augmenter la mémoire, brancher un lecteur de CD-Rom, ou réparer une panne simple, impossible de se passer d'une connaissance minimale des entrailles du PC. Le « Delco » est là pour vous guider. Envoyez vos questions sur le matériel, suggestions, trucs, etc. à : C'est Le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

COMPLÉMENTS AU DELCO 113 : D. D. ET LES MODES DE TRANSFERT, PARTENT À LA MER

Une unité de disque dur ULTRA ATA33 ou ULTRA ATA66 actuelle peut fonctionner selon plusieurs modes de transfert de données de rapidités différentes. Ces modes sont choisis ou modifiés par l'utilisateur à partir des menus de configuration (SETUP) du BIOS (1). Cet ensemble de protocoles de transfert se compose de deux grandes catégories : les modes PIO (Programmed Input Output, ou Entrées Sorties Programmées) et les modes DMA.
Le nombre de ces modes vient de l'évolution naturelle de la norme ATA/IDE, qui a rajouté à chaque fois de nouvelles possibilités au cours de ses diverses incarnations (ATA (IDE), ATA 2, EIDE, UDMA 33, UDMA 66). Résultat : même les tout derniers disques durs UDMA 66 sont compatibles avec des modes « lents » d'il y a presque 15 ans. Bien entendu, pour exploiter correctement un mode précis PIO ou UDMA, vous devez disposer d'un disque dur et d'un chipset/BIOS, compatibles tous deux avec ce mode, ainsi que d'un câble de données spécial pour l'UDMA66 (2). L'usage d'un vieux disque dur sur un PC moderne ou d'un disque récent sur une carte mère ancienne est possible, mais il faudra évidement s'adapter aux capacités de l'élément le plus lent.

(1) Comme d'habitude, un appui sur DEL ou SUPPR au démarrage du PC, permet d'y accéder pour la majorité des ordis (surtout ceux équipés d'un BIOS Award ou AMI). D'autres touches sont parfois utilisées : F1 pour les vieux AMIBios, F2 (BIOS Phoenix), et plus rarement une combinaison de touches genre ALT+F1. Le choix du mode de transfert PIO se situe au menu des périphériques, (« peripherals » ou équivalent) sous la forme « IDE PRIMARY PIO, IDE SECONDARY... ». L'option pour valider le mode DMA ou ULTRA DMA est souvent juste en dessous et de type « IDE PRIMARY UDMA... ». En cas de doute sur les possibilités de votre système, il existe le choix AUTO, qui validera un mode de transfert correct.

(2) Le disque dur UDMA66 détecte la présence du fameux câble et ne pourra donner au maximum qu'un fonctionnement en UDMA33 avec un câble EIDE classique 40 fils. Les nouveaux câbles de données pour disques durs UDMA/66 sont compatibles avec tous les autres câbles IDE ou EIDE 40 fils, car même s'ils disposent de 80 fils (1 fil de blindage par fil actif), ils emploient tout de même des connecteurs 40 broches compatibles mécaniquement et électriquement avec les câbles normaux EIDE ou UDMA/33 qu'il peuvent donc remplacer si vous désirez un câble de qualité supérieure.

PIO, PIO, PIO

Les plus anciens, et donc moins rapides, des protocoles de transfert de données de l'interface IDE/ATA utilisent le PIO. Le mode PIO est une manière de transférer les données entre disque dur et mémoire vive, et où le processeur exécute les instructions qui déplacent les données vers ou à partir du disque dur. Bref, le CPU se tape tout le boulot et est donc moins disponible pour d'autres tâches. Il existe 5 modes PIO différents, numérotés : 0, 1, 2, 3 et 4. Ces modes PIO autorisent respectivement des taux maximaux de transfert de :
3.3 Moctet/s, 5,2 Mo/s, 8,3 Mo/s, 11,1 Mo/s, 16,6 Mo/s. Les modes 3 et 4 sont apparus lors du passage de la norme ATA/IDE à l'ATA-2 (EIDE), qui correspond d'ailleurs au passage du branchement au BUS ISA vers la connexion au bus VLB ou PCI. Bien entendu, le meilleur mode est le numéro 4. Mais n'oublions pas qu'il s'agit des capacités maximales de l'interface, et pas de la vitesse effective de circulation des données du disque dur vers la mémoire principale du PC. Le taux de transfert réel est restreint par diverses limites mécaniques du disque dur (vitesse de rotation, temps d'accès, densité...) et est donc normalement en dessous des capacités du meilleur mode de transfert disponible (UDMA/66) ; en revanche, les taux des meilleurs disques actuels excèdent les possibilités du mode PIO 4. C'est surtout, parce qu'il n'y a plus eu création de nouveaux modes PIO depuis le passage en EIDE, puisque les grands constructeurs de disques durs se concentrent sur un mode de transfert plus pointu, utilisant un autre principe : le DMA (Direct Memory Access).

DU DMA, EN V'LA

L'Accès Direct Mémoire est un principe de transfert de données de portée générale (tout comme le PIO), qui n'est pas limité aux disques durs, puisque les lecteurs de disquettes fonctionnent aussi en DMA, sans parler des cartes son et leurs canaux DMA. L'idée du DMA est de permettre aux périphériques de communiquer en direct avec la mémoire centrale du PC, sans passer par le microprocesseur, donc. Les accès en

mode DMA des périphériques modernes sont aussi connus sous le nom de « Bus Mastering », car le contrôleur de disque qui travaille en DMA se rend maître du BUS (PCI pour les disques durs) en l'empruntant au CPU, le temps du transfert de données. Le processeur peut donc se consacrer à des tâches plus nobles que de « pomper » des données. Comme pour le PIO, il existe divers modes DMA plus ou moins efficaces : les modes DMA « Single-word » 0, 1, 2 (2,1 Mo/s, 4,2 Mo/s, 8,3 Mo/s) et « Multi-word » 0, 1, 2, 3, 4 (respectivement : 4,2 Mo/s, 13,3 Mo/s, 16,6 Mo/s, 33,3 Mo/s et 66,6 Mo/s). Les modes « Multi-word » 3 et 4 correspondent aux modes Ultra DMA 33 et Ultra DMA 66. Les modes « Single-word », qui ne transfèrent qu'un mot de données à la fois, sont rarement employés. Attention si vous disposez de deux disques durs dissemblables (IDE et UDMA33 par exemple) : tous les BIOS ne savent pas gérer deux modes de transfert de rapidité différente sur un même canal. Il faudra soit déplacer l'un des disques sur le second canal (2e connecteur carte mère), soit aligner le mode de transfert sur le disque le plus lent.

QUELQUES BÉMOLS

Bien que les transferts PIO soient au point depuis longtemps (pas besoin de pilote spécial, les routines sont dans le BIOS du PC), les modes les plus rapides sont sensibles au parasitage et obligent à employer des câbles de données courts (50 cm maxi environ), sous peine de pertes de données. Cet inconvénient est partiellement contrebalancé par l'apparition d'un système de correction d'erreurs intégré (CRC) dès l'UDMA/33 et l'adoption du câble spécial UDMA/66. Même si, depuis W98, Windows supporte l'Ultra DMA, l'usage des modes UDMA les plus rapides nécessite presque toujours un pilote de disque dur spécial (voir la disquette ou le CD d'utilitaires fourni avec la carte mère ou sur Internet). Il est utile de noter que les premiers pilotes UDMA présentaient pas mal d'imperfections ou des bugs, et n'apportaient pas toujours des gains de vitesse intéressants. Ce problème commence à être réglé, et les possibilités des derniers disques aidant, le passage en UDMA33/66 apporte un gain de performances appréciable.

MONITEUR AU PAS, CONCENTRÉ SUR SA BANDE PASSANTE

Pour répondre à une demande sur les caractéristiques de moniteur : oui, le « pas de masque » (« dot pitch » en anglais), la bande passante (« Bandwith ») sont deux caractéristiques importantes d'un moniteur et sont susceptibles de servir de critère de choix à l'achat. En revanche, la concentration (« focus »), bien que vitale au bon fonctionnement d'un moniteur à tube cathodique, n'est pas utilisable en tant que critère, tous les moniteurs vidéo étant obligés de disposer d'une concentration correcte (sauf cas de panne ou déréglage).

LE PAS DE MASQUE

Sous ce nom, se cache l'un des facteurs déterminant, la résolution maximale d'un moniteur. Le tube cathodique utilisé dans un moniteur classique comporte sur sa dalle (partie où se forme l'image) une mosaïque de points minuscules de phosphore, qui transforment le passage d'un faisceau d'électrons sur sa face interne, en lumière sur sa face externe. La distance entre deux points adjacents, pour un tube d'affichage monochrome, ou entre deux triplets (rouge, vert, bleu) de points pour un tube cathodique couleur, correspond au « pas de masque ». Plus le pas de masque est petit, plus le nombre de points qu'affichera l'écran sera important, et plus la résolution maximale du tube (et donc du moniteur, si son électronique exploite les possibilités du tube) sera grande. Notez que l'arrangement de points en triplets est utilisé uniquement par la technologie « shadow mask » (les FST : Flat Square Technology, ou « coins carrés », sont des tubes shadow mask). Les tubes cathodiques à technologie « grille d'ouverture » utilisent des micro-bandes verticales de phosphore au lieu de triplets ; c'est la distance entre 2 jeux de bandes tricolores adjacentes qui forme alors le « dot pitch ».

LA BANDE PASSANTE

Un autre facteur important affectant la résolution maximale d'un moniteur est la « bande passante ». Ce terme représente la capacité de l'électronique du moniteur à allumer ou éteindre un pixel du tube. Pour ce faire, il faut être capable d'allumer ou d'éteindre le plus rapidement possible (moduler, en fait) les 3 faisceaux électroniques qui s'occupent d'éclairer chacune des couleurs des triplets de base du tube. On contrôle ces faisceaux en fournissant les signaux nécessaires aux 3 canons (générant les faisceaux) du tube cathodique au travers d'amplificateurs. Le problème, c'est que même si le signal venant de l'ordinateur est parfait (ce qui n'est pas forcement le cas), les amplificateurs vidéo du moniteur vont introduire une certaine dégradation du signal. Résultat : même si l'on ne désire éclairer qu'un seul pixel, on aura tendance à éclairer les suivants, ce qui réduira évidemment la finesse de l'image. La bande passante nécessaire pour une image est proportionnelle au nombre de pixels par seconde à afficher. Plus la résolution sera haute, et plus le taux de rafraîchissement (nombre de fois par seconde qu'une image est affichée) sera élevé, plus grande devra être la bande passante (la bande passante se mesure en mégahertz). Les effets d'une bande passante trop faible se voient assez bien sur une mire dotée d'une grille de lignes fines. Les lignes verticales auront tendance à ne pas atteindre le maximum de noirceur ou de blancheur possible, ce qui va créer une différence de luminosité entre lignes horizontales et verticales pour la même couleur.

LA CONCENTRATION

C'est simplement la taille du faisceau électronique qui, répétons-le, balaye toute la surface de l'écran, excitant sur son passage les luminophores (les pastilles de phosphore) qui créeront la lumière nécessaire à l'image. Ce réglage joue directement sur la finesse de l'image. Il est très difficile à mesurer. Il n'existe, hélas, pas de standard reconnu par les fabricants pour permettre de l'évaluer (à part l'œil, ce qui reste assez subjectif !). C'est l'équivalent magnétique d'une sorte de loupe, générée par l'un des nombreux bobinages montés sur le tube cathodique (d'autres bobinages créent les champs magnétiques nécessaires au déplacement du faisceau).
Normalement, il existe un réglage de concentration, sous le capot du moniteur, qui s'adresse à un spécialiste, donc. Revenons à la taille du faisceau : l'idéal serait qu'elle soit identique à celle de la pastille de phosphore à éclairer. Trop grande, on va arroser par erreur les pastilles autour, ce qui donne un effet de flou. Trop petite, on aura une perte de luminosité. Une bonne concentration de faisceau comporte d'autres difficultés : de bien rond qu'il est en milieu d'écran, le faisceau aura tendance à se déformer au fur et à mesure qu'il s'approchera des côtés de l'écran. Cette concentration moins bonne sur les côtés explique pourquoi, sur les moniteurs d'entrée de gamme, on sent une différence entre la netteté des petits caractères placés au centre de l'écran et ceux placés aux extrémités (les plus mauvaises positions étant bien sûr les coins). Le passage à des moniteurs équipés de tubes de plus en plus plats a encore aggravé ce problème. Heureusement, les moniteurs de bonne qualité intègrent un système appelé « faisceau dynamique », où la taille des faisceaux est continuellement adaptée pour contrecarrer, en temps réel, cet effet. Pour juger de la concentration d'un moniteur, n'oubliez pas qu'il faut attendre 15-20 minutes, le temps qu'il chauffe et que son fonctionnement se soit stabilisé.



Le tOur du mOnde en 134 heures



On savait les Québécois bien givrés (surtout en ce moment) mais là, c'est le comble. Un site tenu par quelques gentils fous compte organiser le premier tour du monde sur Flight Simulator 2000. Alors on pourrait se dire tiens c'est cool, on va se faire ça pantouflard à bord d'un bon Boeing 777 dernier cri avec hôtesses incluses, mais que nenni: les pilotes virtuels effectueront leur vol avec un simple Cessna 182 Rg (à train rentrant). Le tout se passera online. Le matos demandé en plus du jeu est le shareware Fsnaw, qui servira notamment pour établir des plans de vol. En effet, les sessions se dérouleront en conditions météo réelles (puisque FS2000 le permet) et deviendront même IFR (règles de vol aux instruments, et parfois dans des conditions de visibilité médiocres), si le cas se présente. Vu la puissance de cet appareil, on pourrait bien assister à quelques événements cocasses, comme des collisions avec les phoques, des atterrissages loupés en cas de vents de surface trop importants, et j'en passe. Les vols se dérouleront sans doute avec Roger Wilco, histoire de se sentir moins seul, ou tout du moins encouragé. L'ensemble des vols devrait durer 134 heures. Le premier trajet sera un Quebec-Kingston.Le tout débute super bientôt. Tous les renseignements au www.iquebec.com/cessna2000/

COUNTERSTRIKE BÊTA 6, BATTLEZONE 2 ET NOX : EN VOILÀ UNE RUBRIQUE RÉSEAU BIEN ACHALANDÉE. EN PRÉVISION POUR BIENTÔT : 10SIX ET... ASHERON'S CALL, QUI DEVRAIT FINALEMENT SORTIR OFFICIELLEMENT EN FRANCE COURANT JUIN. YEP !

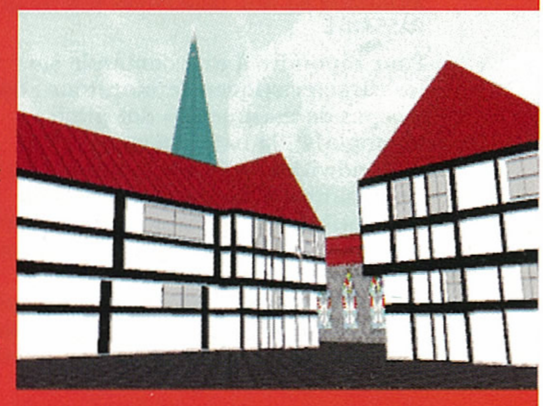
iansolo@joystick.fr

NeT NEwS

telex

Retrouvez l'ambiance des Grand Prix de Formule 1 de 1967 et disputez le championnat sur ce site regroupant les joueurs francophones de Grand Prix Legends : http://lfjr.club-internet.fr/lfgpl/index.htm

Adellion



Adellion est un nouveau monde virtuel développé par cinq passionnés. Situé dans un monde tout en 3D, Adellion est prévu pour accueillir un grand nombre de joueurs simultanément. Les déplacements s'effectueront à pied et à cheval. Le monde disposera de sa propre gestion du temps, de saisons, d'une économie et d'un système de combats militaires. Adellion est actuellement en cours de développement. Si vous voulez faire part aux développeurs de vos suggestions (site en anglais), écrivez au http://www.adellion.8m.com



Are you with us ? En êtes-vous sûr ?

Après le « scandale » d'Ultima Online ramant avec un modem 9600 bauds, Origin a eu droit à l'affaire d'Ultima Online, ramant avec des T1 trop lentes elles aussi. Je m'explique : depuis quelques mois, des gros joueurs qui s'étaient payé une belle liaison à haut débit ont pu expérimenter, à leur grande surprise, des lags, des pertes de paquets énormes, des phénomènes de desync, et autres déboires plus communs aux petites bourses (d'argent, les bourses) qu'aux leurs. Comme tout le monde le sait, à Garriot-Land, tout est bien plus lent que sur Terre, y compris le temps de réaction. Ainsi, après quelques mois (oui, vous avez bien lu), on vient de découvrir que le problème venait d'une mauvaise configuration des routeurs Cisco.





Les ruines de Kurnak chez vous

Que les fans d'Everquest se rassurent (je sais qu'ils sont quelques millions rien qu'en France), le premier gros add-on pour leur jeu favori va enfin voir le jour. Pour ceux qui auraient manqué le début, je rappelle qu'il s'appelle The Ruins of Kunark (tas de gravier de Kunark) et qu'il devrait sortir aux environs du 20 avril. Il devrait être vendu (enfin !) sur le territoire en bundle avec Everquest.

telex

Un site très complet et en français sur le MUD Realm of Kaos :
http://www.multimania.com/realmsofkaos/

Lancement de 10Six

10Six, le jeu massivement multiplayer de SegaSoft, vient d'être lancé sur Heat.net. Il permet à un million de joueurs de s'affronter simultanément pour le contrôle de la planète Visitor. Nous avons pu y jouer quelques heures, et le jeu s'annonce assez prometteur : ça ressemble à un Battlezone en moins beau, mais en plus compliqué. Il faudra néanmoins attendre quelques semaines avant de se faire une idée précise de ce que devrait donner ce jeu, le temps que les joueurs sortent de leur territoire et commencent à se battre comme des vrais hommes, plutôt que de rester à l'abri du réseau de défense. Nous vous en reparlerons donc plus longuement le mois prochain dans cette même rubrique.



telex

Pour tous les fondus de jeux de rôle (Baldur's, Diablo, Planetscape):
http://www.jdr-online.com/



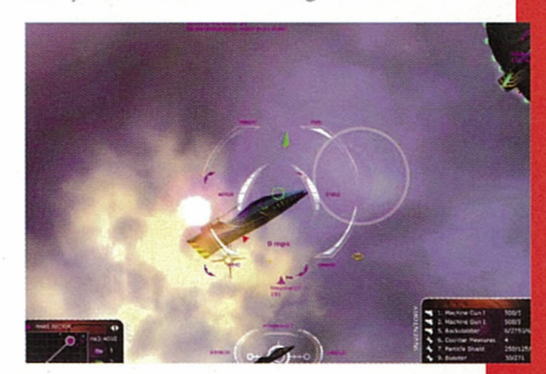
telex

Le site incontournable de la communauté francophone des joueurs des trois Quake :
http://quakefr.altajeux.com



telex

Encore des jeux en asm sur TI-89 et 92 (Sonic, Street Fighter...) sur le chouette site indépendant Ti-Fr : http://www.ti-fr.org/



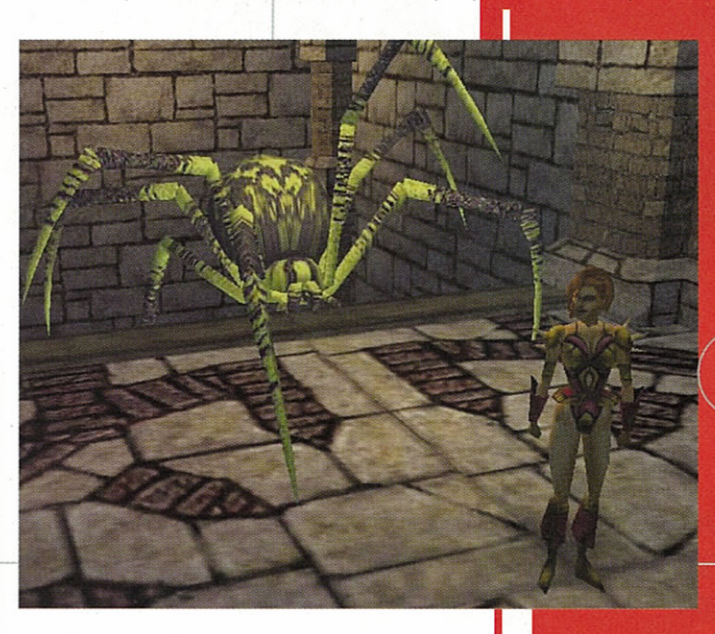
Allégeance à Microsoft

Deux nouvelles. Une bonne et une mauvaise. La première (donc la bonne) est que Allegiance est passé en gold disk et sortira donc très très bientôt. Si si, souvenez-vous, Allegiance, c'est le nouveau jeu reseau S-F de Microsoft, et qui vous propose de prendre le commandement de choses assez diverses, allant d'une base interstellaire à un Star Destroyer. La mauvaise nouvelle, c'est qu'on n'a pas la moindre foutue idée de ce que deviendra ce jeu en France, ni même si le titre traversera l'Atlantique, ni même si l'Atlantique existera encore lorsque ce jeu se trouvera chez nos revendeurs. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il est jouable sur The Zone et sur des serveurs plutôt rapides. Donc aucun problème, à partir du moment où l'on possède une liaison correcte (donc pas de modems). On devrait pouvoir le trouver en vente par correspondance au moment où vous lirez ce numéro de Joystick. Le prix devrait graviter autour de 250 F. Le jeu reseau se déroulera de deux façons : la première, totalement gratuite, se fera sur la Zone, avec des serveurs dédiés mais restreints en taille, la seconde sur l'Allegiance Zone, où une cotisation sera demandée, toutefois. Celle-ci offrira l'accès à des jeux énormes à plein de monde, et où l'on pourra réellement concourir pour le titre de roi de la galaxie, créer ses petits clans et se refaire des petites guerres des étolles à l'échelle de la planète. Mieux encore, les coyotes de Microsoft proposeront le download du code des serveurs pour ceux qui voudront se dévouer en servant d'hôte.

Warcraft 3 : la fin du jeu de rôle

Lors d'une interview de Robert Pardo faite par notre confrère Gamespot.com, le monde a appris, à son plus grand étonnement, que Warcraft 3 allait prendre une direction assez différente de ce qui etait prévu avant. Avant, c'était pendant l'ère de prospérité, le temps où tout allait bien, avant que les trois plus grosses têtes pensantes de Blizzard fichent le camp pour aller monter un bar de nuit du côté de Las Vegas. Du coup, ça se bouge, ça s'affole et ça cogite, mais peut-être pas trop, et c'est ainsi que ce qui reste de l'équipe a décidé de foutre en l'air le côté jeu de rôle qu'ils comptaient donner à W3. Adieu donc le fameux concept du RPS (Role Playing Strategy) qui nous avait été fièrement jeté à la tronche à chaque fois que l'on parlait du jeu. À la poubelle aussi, le concept des héros qui auraient représenté les incarnations du joueur, lui permettant de voir ou construire à des endroits où ces derniers se trouvaient. Quels vont être les vrais changements qui risquent de survenir ? Eh bien le premier, et non le moins surprenant, sera un changement de vue qui reviendrait beaucoup plus vers le traditionnel trip en isométrique, qui donnerait au joueur beaucoup moins de contrôle sur la caméra, et pourrait même retirer le principe de vue à la première personne. Pour les développeurs, cette régression est tout simplement formidable, puisqu' elle va permettre un Free Scrolling (en gros ce qu'on a déjà sur 200 % des jeux existants) pour mieux découvrir la carte au lieu d'une vue « attachée » à un personnage et qui limitait l'exploration de zones de toute façon recouvertes de Fog of War. Blizzard jusqu'ici ne s'était jamais attaqué aux jeux de rôle à proprement parler, mais le concept de Warcraft 3 était assez novateur (quoiqu'un rien pompé sur le boardgame Warhammer Battle) pour attirer quelques nouvelles poignées de joueurs. Ces derniers risquent désormais de se tourner vers quelque chose de bien plus classique.





Neverwinter Nights épisOde 654

Mine de rien, à chaque fois que je vois de nouveaux screenshots pour le jeu Neverwinter Nights, j'en profite pour vous rebalancer un petit laïus. Pour ceux du fond, NWN est un jeu de rôle multiplayer basé sur les règles d'AD&D et développé par Bio « Baldur's Gate » Ware. Le jeu développé uniquement pour le réseau compte nous faire revivre nos grandes heures perdues autour d'une table, à jeter deux « D6 ». Les joueurs rentrant dans un monde créé par un maître de jeu qui est susceptible de tout contrôler à distance (online). Aux dernières nouvelles, tout deviendrait encore plus délire puisque de multiples maîtres de donjons pourraient s'occuper de nos amis les aventuriers. Mieux encore, les mondes créés par les maîtres de jeu pourront être reliés entre eux au travers de portails.

ÇA COMMENCE PAR UNE DEVINETTE : QUEL EST LE JEU ONLINE LE PLUS JOUÉ AU MONDE ?... TIP... TIP... TIP... RÉPONSE EXACTE ! C'EST BIEN COUNTERSTRIKE (LES STATISTIQUES ÉMANENT DE GAMESPY) DONT LES SERVEURS AFFICHENT UNE FRÉQUENTATION SUPÉRIEURE À QUAKE III ET UNREAL TOURNAMENT RÉUNIS... PAS MAL POUR UN MOD, NON ?

CoUNTERStRIKe

CONTRE-ATTAQUE !

(POUR LA 6E FOIS, DIANTRE !)

Et voilà donc la bêta 6 du roi des mods, toutes catégories confondues. On attendait du neuf, et il y en a ! D'abord, le gameplay a encore une fois été affiné. C'est difficile à décrire, mais les sensations sont un peu différentes, en mieux. À quoi cela tient-il ? Le recul quand on tire ? La manière d'encaisser des balles ? Les nouveaux sons ? La vitesse des joueurs qui a été changée ?... Non. Sûrement en fait à une foule de petits réglages discrets. Ajout de taille : s'affiche désormais en haut à gauche de votre écran un radar. Celui-ci permet de localiser vos alliés. Quand l'un d'eux envoie un message, par exemple une demande de renfort, le point qui le désigne sur le radar est surligné, ce qui permet enfin de repérer la source d'un S.O.S. De la même manière, quand un point disparaît, cela signifie qu'un allié est tombé... donc qu'un ennemi n'est pas loin. Quelques choix judicieux de gameplay : il n'est plus possible de faire d'achat, passée une minute de jeu. Les armes ne ralentissent presque plus les joueurs, exception faite des fusils de précision en mode Zoom. Conséquence : fini les joueurs armés de leur couteau qui foncent à l'assaut dès le début de partie. Le viseur des armes de précision a un champ de vision plus limité (on voit maintenant dans un rond entouré de noir).

En plus de « Defuse » (la pose de bombe de la version 5), deux nouveaux scénarios ont été ajoutés. Le plus intéressant est de loin « Assassination » : les contre-terroristes doivent escorter un homme armé d'un simple couteau et couvert d'une armure de Kevlar jusqu'à un point de sortie. Les terroristes, eux, doivent lui faire la peau. Autre scénario, bien plus anecdotique : « Escape ». 50 % au moins des terroristes doivent s'échapper de la carte sous le feu des forces d'assaut. Mais pour l'instant, les scénarios sont trop déséquilibrés et surtout, les joueurs que l'on rencontre sur Internet ne jouent pas le jeu, et quand ils sont dans le camp terroriste, ils essayent tout de même d'attaquer les contre-terroristes comme des imbéciles.

Deux nouvelles armes font leur apparition : le MAC-10, un pistolet mitrailleur sans silencieux assez faiblard, et surtout le Steyr Aug, qui équipe l'armée régulière autrichienne, et qui s'avère être l'ultime solution à moyenne portée. Il est désormais possible de jouer un droitier, et de nombreuses armes qui nous étaient familières ont été relookées, rééquilibrées et surtout, leurs sons ont été améliorés... Seigneur, c'est incroyablement réaliste.

Pas de doute donc, cette 6e bêta version de CounterStrike assoit pour longtemps encore la suprématie de ce mod incontournable... que vous pouvez télécharger sur notre FTP : **ftp.joystick.fr** (attention... le fichier fait 43.3 Mo).



Ah ! Les détournements d'avion, terrain de jeu de prédilection des terroristes de tout poil... Une carte trop marrante, avec beaucoup de situations de corps à corps : cs_747_.







Les lunettes « intensificatrices » de lumière fonctionnent enfin !... Mais elles sont terriblement onéreuses. (Attention, sur certaines vieilles cartes graphiques, elles ne fonctionnent toujours pas.)

monsieur pomme de terre (avec l'aide précieuse du Jedi Fou)

« VerSION **Corrom**pue ? »

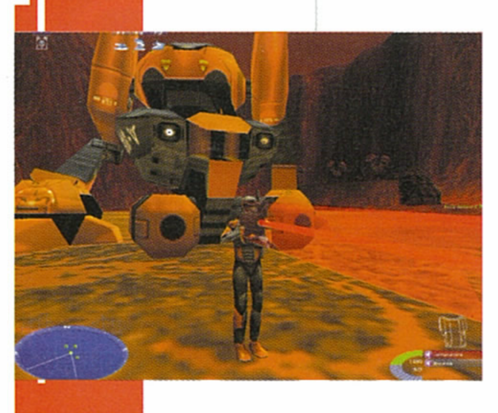
Vous être très nombreux à nous avoir envoyé des mails désespérés. Après avoir installé CounterStrike, un message s'affichait au démarrage, vous informant que votre version était corrompue. Le problème vient simplement du fait qu'il faut maintenant appliquer un patch à Half-Life, le faisant passer en 1.6. Vérifiez donc à quelle version vous en êtes (c'est affiché en bas à droite du menu principal), et appliquez les patches vous manquant pour arriver à la version 1.6 . Tous les patches se trouvent sur le FTP de Joystick ftp.joystick.fr, dans le répertoire PATCHES, et sont libellés de la manière suivante : halflifevXXXXa1016.exe (où XXXX doit être remplacé par votre version d'Half-Life).

BATTLEZONE 2 EST DIFFÉRENT DES AUTRES JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL. VOUS INCARNEZ UN COMMANDANT QUI SE BAT EN PREMIÈRE LIGNE PLUTÔT QU'UNE SORTE DE « DIEU » QUI ENVOIE SES UNITÉS AU CASSE-PIPES SANS JAMAIS SE METTRE EN DANGER.
ÇA PEUT AVOIR DES AVANTAGES ET DES DÉSAVANTAGES. PERSONNELLEMENT, JE N'Y VOIS QUE DES AVANTAGES.

LE POINT DE VUE DE L'ISDF

BaTtLEZONe 2

iansolo



Maintenant que vous êtes venu à bout des campagnes solo, vous voilà fin prêt à affronter des adversaires un peu plus coriaces que l'IA du programme. À savoir : des humains en chair et en os. Battlezone 2 se joue sur Internet via Gamespy (intégré à l'interface du jeu) ou bien en réseau local en TCP/IP. On passe d'un mode à l'autre dans l'écran Multi en cliquant sur le bouton « connection » situé à droite. Évidemment, c'est en réseau local qu'on obtiendra les meilleures performances.



Paramètrage

Avant toute chose, réglez les options graphiques pour que l'animation soit fluide et rapide. C'est particulièrement important pour la machine qui fera serveur. Si elle se met à swaper pour charger des textures, ce sont tous les joueurs connectés à la partie qui subiront des gels d'écran et autres ralentissements. Désactivez le démarrage synchronisé. Ainsi, le joueur serveur pourra démarrer le premier et les autres joueurs attendront que tout soit chargé avant de rejoindre le jeu. Cela règle d'éventuels problèmes de « time out » en début de partie.







Battlezone 2 propose des modes Match à mort, Capture du drapeau et Pillage mais le plus intéressant est le mode Stratégie. C'est dans ce dernier que l'on construit et développe des bases. Si certains joueurs sont débutants, on pourra opter pour le mode Stratégie en Coopératif. Dans ce cas, deux équipes s'affrontent avec, dans chacune d'elles, un Commandant qui a accès à toutes les fonctionnalités du jeu et peut donc fabriquer des unités et construire des bâtiments. Les autres membres de son équipe jouent le rôle de pilotes. Ils ne peuvent pas fabriquer des unités mais se trouvent aux premières loges pour la baston. Ils dépendent de leurs commandants pour les munitions et l'obtention de nouveaux véhicules. C'est pourquoi les pilotes auront intérêt à utiliser les commandes de « chat » pour communiquer avec leur « hiérarchie ». Pour dialoguer pendant la partie, appuyez sur « Escape », ce qui ne pause pas le jeu mais fait apparaître une fenêtre de chat. Autre méthode : il suffit d'appuyer sur « Entrée » et de taper un message. Pour connaître toutes les commandes du chat, tapez « /help » dans la ligne de dialogue. Enfin, pendant qu'on y est, vous pouvez faire apparaître les scores, en pressant les touches « Contrôle » + « Entrée ».
Le choix de la carte dépend du nombre de joueurs et de









Un avant-poste avec deux véhicules de ravitaillement, des tanks et tourelles, et une balise pour coordonner leurs déplacements à distance.

leur niveau. Chaque carte est associée à un mode de jeu. On ne pourra pas jouer en Stratégie une carte prévue pour le Match à mort, sauf si elle a été modifiée. Il y a peu de cartes standard prévues pour 4 commandants mais ce n'est plus un problème car nombre de cartes sont maintenant disponibles sur le Net (voir le lien « The Map Room »). Nous les mettrons sur le CD du prochain numéro, promis.
Autre paramètre à régler avant de démarrer une partie Stratégie : le nombre de vies. Comme vous le savez, chaque joueur est représenté dans BZ2 par son alter ego. Pour éviter que la partie ne s'arrête dès qu'un des joueurs est tué, on peut octroyer à chacun un plus grand nombre de vies. Parmi les autres paramètres intéressants, il y a les véhicules autorisés (détermine les possibilités de choix pour le véhicule de départ) et le nombre maximum d'unités par joueur (30 par défaut mais on peut jouer avec 75 sans rencontrer d'autres problèmes que des ralentissements quand l'écran est surpeuplé).

DÉMARRAGE

Dans Battlezone 2, la gestion des ressources est très différente de celle de Battlezone 1. Auparavant, la quantité de bio métal disponible sur une carte était fixe. Une fois tous les fragments collectés, on ne pouvait progresser qu'en détruisant des unités ennemies et en s'en appropriant les débris. Il fallait éviter de perdre des unités dans le camp adverse et surtout coordonner ses attaques par rapport au déplacement des pilleurs.
Dans BZ2, on déploie des extracteurs sur les gisements de minerai, ce qui permet de miner jusqu'à plus soif. Les pilleurs n'ont plus à revenir à la base, ils transfèrent directement le bio métal. Enfin, il n'est plus possible de redéployer les bâtiments qui peuvent par contre être installés partout (plus besoin de se placer sur des geysers).
Deux conséquences stratégiques découlent de cette nouvelle donne : 1. Le contrôle des mines est crucial, très tôt en début de partie. 2. Comme on peut édifier des bases lourdement défendues, les parties peuvent durer

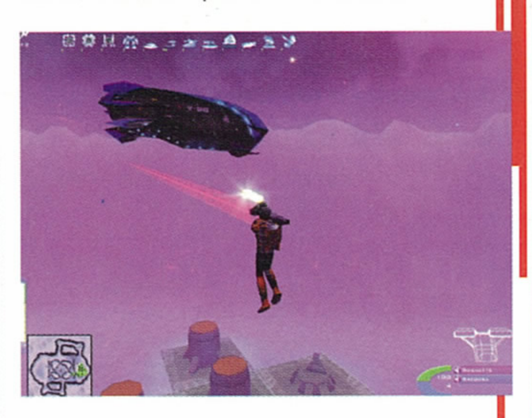






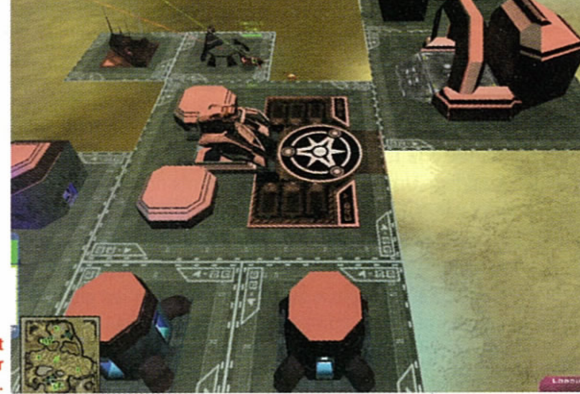
Le jetpack pour s'enfuir à la barbe de l'adversaire.

très longtemps. Ce qui n'est pas pour nous déplaire. En gros, Battlezone 1, c'était Pearl Harbour. Battlezone 2, ce serait plutôt Verdun dans les tranchées. Nous allons donc voir comment déployer rapidement une base pour essayer de prendre l'adversaire de vitesse. On démarre avec le Recycleur et une petite réserve de 40 fragments. Commencez par déployer votre Recycleur. Il se déplace assez lentement sur ses chenilles ; aussi, évitez de l'emmener à l'autre bout de la carte. La plupart du temps, il suffit de le déployer là où il se trouve (à proximité d'une mine, c'est mieux). Assurez-vous simplement qu'il y a assez de terrains plats à proximité pour pouvoir accueillir les bâtiments de votre future base. Construisez immédiatement deux pilleurs (coût : 20 fragments chacun). Envoyez-les récupérer le bio métal qui traîne à proximité. Les pilleurs sont un peu cons alors il ne faut pas hésiter à les aider, en leur donnant l'ordre de ramasser (touche « 3 »). Ils n'iront ramasser que les fragments que vous avez découverts. Alors effectuez une reconnaissance autour de votre base pour repérer tous les fragments accessibles. Vous allez rapidement engranger de quoi construire un troisième pilleur. Déployez-le sur la mine la plus proche. Si vous êtes du genre organisé, vous connaissez déjà la topologie de la carte. Vous savez donc combien il y a de gisements de minerai et leur position approximative. Cela vous donne une idée du nombre de pilleurs dont vous avez besoin et du nombre de mines à contrôler pour disposer d'un avantage sur l'adversaire. D'un autre côté, ce n'est pas la peine de vous lancer dans une expansion à tout prix, si vous n'êtes pas capable de défendre vos mines. Pour ce faire, construisez des tourelles mobiles qui sont des unités très puissantes en début de









Le Relais Bunker est idéal pour concevoir le plan de sa base.

partie (coût : 30 fragments par tourelle). Placez intelligemment vos tourelles pour leur donner un bon angle de vision. Si vos adversaires ne sont pas idiots, ils essayeront d'utiliser les angles morts pour attaquer vos mines et vos bâtiments.

Construction D'UNE BASE

Ensuite, commandez un Constructeur (50 fragments) et ordonnez-lui d'édifier un Générateur d'Energie (30 fragments). Les Générateurs doivent être placés en contact avec un bâtiment lui-même en contact avec le Recycleur, à la différence d'autres bâtiments qui pourront être construits n'importe où pourvu qu'ils soient en contact avec un Bunker de Relais. Comme le Recycleur (sa perte signifie la défaite), les Générateurs d'Energie sont à protéger en priorité. Si l'ennemi venait à détruire vos Générateurs, tous les bâtiments qui en dépendent (notamment les Tourelles Canon) seraient illico hors service. Placez-les donc judicieusement pour pouvoir les défendre ensuite. Les Générateurs ne coûtent pas très cher, vous pouvez en construire deux d'un coup pour éviter de devoir revenir les positionner dans votre base. Vient ensuite le Bunker de Relais qui peut être construit n'importe où sur un terrain plat. Pas la peine donc de le mettre dans votre base. Vous pouvez le placer à un endroit stratégique : à l'entrée d'un canyon, sur une hauteur... Le Bunker est pratique car il permet de construire à son contact des Tourelles Canon, vos défenses principales. Vous pourrez ainsi défendre les abords de votre base, les principales

voies d'accès, les extracteurs. Et même aller installer un avant-poste à proximité des bases adverses. Pour éviter d'avoir à faire des allers-retours avec votre constructeur, vous avez intérêt à en construire un second. Le premier Constructeur restera à la maison pour édifier la base alors que le second vous servira à placer des défenses sur le champ de bataille et à améliorer vos extracteurs (bien sûr, vous pourrez commander d'autres Constructeurs plus tard). En améliorant vos extracteurs, vous allez dynamiser le pompage du minerai. Les carrés colorés sur la barre de minerais située à gauche du HUD indique le ratio d'extraction. Un carré vert (Recycleur) correspond à un taux de 0.33 fragment collecté par seconde. Un carré jaune, un taux de 1.0 (Extracteur déployé). Et un carré rouge, un taux de 2.0 (Extracteur amélioré). Plus vous aurez d'extracteurs améliorés, plus votre barre de minerais se remplira rapidement. Une fois que votre base est dotée d'une amorce de défense (des tourelles mobiles peuvent suffire) et que vos extracteurs commencent à être améliorés, il est vital de passer aux bâtiments principaux. En premier vient l'Usine qui produit les véhicules lourds et permet de modifier leur armement. Pour modifier cet armement, il vous faudra ensuite une Armurerie. Pour réparer vos unités, vous aurez besoin de l'Aire de réparation. Et pour accéder à tous les types d'armements, vous devrez construire au préalable des Quartiers, puis un Centre technique.

UTILISER TOUTES les subtilités



Le pathfinding de Battlezone est impitoyable pour les bases mal conçues. Plutôt que pester contre vos unités parce qu'elles mettent trois plombes à contourner un bloc, essayez de leur faciliter la vie en positionnant intelligemment les bâtiments de votre base. En substance, cela veut dire que votre Usine et votre Aire de réparation doivent être bien dégagées pour laisser le passage libre aux véhicules.



Réparez vos unités : ne gaspillez pas votre minerai en laissant vos unités se battre jusqu'à la mort. Dès que vous aurez une Aire de réparation, placez une balise de navigation sur la dalle bleue (balise : touche « N »). Vous pourrez ainsi ordonner à un groupe d'unités de combat endommagées d'aller à cette balise où elles seront automatiquement réparées et rechargées en munition. Mieux encore : construisez des Véhicules de ravitaillement. Ces unités mobiles peuvent vous suivre n'importe où sur le champ de bataille. Petit truc : faites un groupe avec plusieurs Véhicules de ravitaillement. Ainsi, ils se répareront mutuellement. Comme les Véhicules de ravitaillement réparent aussi les bâtiments, on a tout intérêt à également en laisser dans sa base.

Customisez votre armement : une fois les Quartiers et le Centre technique construits, vous aurez accès à une impressionnante panoplie d'armes et d'équipements spéciaux. Pour ce faire, éjectez-vous de votre véhicule et pénétrez dans l'Usine. La console qui se trouve à l'intérieur vous permet de modifier l'armement de chaque





type d'unité. Que diriez-vous de piloter un tank doté d'un canon à plasma (la même arme que les puissantes Tourelles Canon) ? Ou bien un laser lourd ? Ou un mortier qui tire des projectiles à fragmentation qui endommagent plusieurs cibles à la fois ? Ou même une mine magnétique qui crée un champ de force qui arrête les projectiles adverses ? Et… les quatre à la fois ? Tous les véhicules ne peuvent transporter tous les types d'armes. Mais en essayant diverses combinaisons, on peut réellement métamorphoser la puissance de frappe des unités de base.

Où est passé le snipe ? Bug ou pas bug, une fois sa première vie perdue, on est réincarné sans fusil snipe, ce qui est très lourd car le snipe peut s'avérer crucial quand on se retrouve éjecté à trois bornes de sa base. Pour commander un nouveau snipe, il suffit d'appeler l'Armurerie, de sélectionner Pilotes (« 7 »), puis Pulse (« 2 »). D'autres armes sont disponibles pour le randonneur pédestre : bazooka, lance-roquettes… Le Jetpack permet de s'envoler dans les airs quand on est en fâcheuse posture (touche « C »). Enfin, pour recharger les armes et le jetpack, il suffit d'entrer et ressortir d'un véhicule.

Les groupes : vous ne pouvez plus construire de nouvelles unités, une fois que toutes vos touches de fonction sont utilisées. Pas de problème, il suffit de grouper les unités. On ne peut grouper que des unités du même type. Pour grouper : sélectionner les unités en appuyant sur leurs touches de fonction, puis appuyer sur la touche de fonction où on souhaite faire le groupe tout en maintenant « Contrôle » enfoncé. Fastoche.

Des tactiques ET DES HOMMES

Défendre une base ne vous fera pas gagner la guerre. Tôt ou tard, il vous faudra aller attaquer l'adversaire. La suite des événements dépendra de vos choix stratégiques et tactiques. Choisirez-vous plutôt d'aller harasser l'ennemi dès le début de la partie avec des unités légères ou le laisserez-vous s'épuiser sur vos défenses pendant que vous irez lui piquer ses mines ? Les combinaisons sont multiples d'autant que chaque unité peut être utilisée pour différents rôles suivant les stratégies adoptées. Quelques suggestions :

- Les motos-mortiers tirent loin. En groupe, elles sont bien utiles pour se débarrasser des tourelles mobiles.
- Le char léger est très polyvalent. Customisez-le pour en faire votre véhicule de prédilection.
- Le char lance-missiles et le char d'assaut sont lents mais leur force de frappe fera merveille pour dégarnir les défenses ennemies.



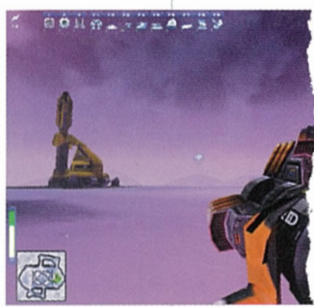




Deux TPB à l'assaut d'une base ennemie.







- Sécurisez les zones gagnées sur l'adversaire, avec des tourelles mobiles. Elles sont très efficaces quand elles sont nombreuses.
- Plutôt que d'envoyer vos TPB se fracasser sur les tourelles de défense ennemies, envoyez votre bombardier affaiblir les tourelles canon et faites diversion pendant que vos TPB passent à l'action.
- Gardez un pilleur dans votre base pour récupérer les fragments de minerai laissés par l'adversaire.
- Essayez de repérer les points faibles de la défense ennemie pour attaquer à revers.
- Ne mettez pas plus de trois ou quatre unités dans un même groupe, sinon elles se gêneront mutuellement.
- Utilisez le radar tactique en situation de combat rapproché pour anticiper la position de l'ennemi. Certains spéciaux vous permettent en outre d'être invisible au radar ou en visuel.
- Etc., etc., on ne va pas tout vous mâcher non plus : développez vos propres tactiques et changez-en régulièrement pour ne pas devenir prévisible !

Nous n'avons abordé ici que le camp de L'ISDF. Les Scions peuvent aussi être choisis en multijoueur. Ils disposent d'une philosophie différente et d'un armement pour le moins exotique. Après avoir joué ISDF contre ISDF, on constate que l'engagement est très équilibré. Alors rien de mieux que de jouer les Scions pour surprendre un adversaire blasé. Nous aurons probablement l'occasion d'aborder les Scions avec leurs boucliers d'absorption, leurs nuages d'acide et leurs canons à résine, dans une prochaine rubrique Réseau. D'ici là, bon Battlezone 2 !

Sites intéressants :

- Tout sur le paramétrage réseau (notamment comment jouer à travers un Firewall), par l'un des programmeurs de Battlezone 2 :
http://www.visi.com/~nathan/bz2/nettips.html

- Cartes stratégies à gogo sur le site « The Map Room » :
http://www.planetbattlezone.com/maproom/BZII/
(bientôt sur le CD).

Réseau

COMPARER NOX ET DIABLO EST UNE FACILITÉ. ÉVIDEMMENT, ILS S'INSCRIVENT TOUS DEUX DANS LA MÊME GÉNÉALOGIE. MAIS TOUT CE QUI LES SÉPARE DEVIENT FLAGRANT, QUAND ON S'ATTAQUE AU MODE MULTIJOUEUR : TANDIS QUE DIABLO NOUS PROPOSAIT DE VIVRE UN JEU DE RÔLE (CERTES EMBRYONNAIRE), NOX, LUI, NOUS PLONGE DANS L'ENFER D'UN DOOM-LIKE EN DEUX DIMENSIONS. ÉTONNANT, DÉFOULANT… MAIS LIMITÉ.

Nox est un très bon jeu mais il n'a rien d'exceptionnel… Cela reste valable en multijoueur. Nox m'a amusé pendant une semaine, mais je ne pense pas le ressortir après l'avoir rangé dans sa boîte… Cela reste également valable en multijoueur. J'étais très curieux d'enfin savoir à quoi ressembleraient tous ces modes alléchants et, malgré tout ce que j'avais lu, je n'avais aucune idée précise de ce qui m'attendait… Et voilà que je me retrouve perdu au cœur d'un carnage sous amphétamines : Nox en solo tourne incroyablement vite, et en multijoueur, tout va encore plus vite ; tout se passe à la vitesse d'un Quake. En deathmatch, quand le serveur est bien bondé, on apparaît, on tue, on meurt… 3 secondes se sont écoulées.



L'imposteur (ou Beholder)… un allié précieux du conjureur, grâce aux éclairs qu'il lance, terrassant ainsi en chaîne tous les adversaires à l'écran.

NoX ET MuLTi NoX





Difficile de rivaliser avec les lanceurs, quand on est guerrier : chaque fois que vous mourez, vous perdez tout votre précieux équipement. Conjureurs et Magiciens, eux, reviennent avec tous leurs sorts !

monsieur pomme de terre

Avant LA MORT

Petites préparations pré-mortuaires : exactement comme dans le jeu solo, votre personnage reste au centre de l'écran. Impossible de faire tourner l'écran, de zoomer ou de dézommer. Conclusion, si vous désirez augmenter la portée de votre champ de vision, l'unique solution consiste à monter en résolution. Mais du coup, les ennemis deviennent plus petits et donc plus difficiles à viser. Les possesseurs d'un écran de 17 pouces ou d'une taille supérieure sont favorisés. À mon avis, la résolution optimale est 640x480 sur un 15 pouces et 800x600 sur un 17 pouces. Autre équipement qui peut beaucoup aider : une souris avec une molette, pour naviguer aussi vite que possible dans vos sorts et dans l'inventaire.
Première chose à faire, qui deviendra un réflexe vital : afficher la carte (touche TAB). Une minimap apparaît dans un coin et vous servira à vous orienter, vous réorienter après vous être téléporté, mais aussi à localiser les créatures invoquées et à situer le ballon (mode Flag Ball) ou le roi (mode KingCrown).
Seconde chose : préparer vos sorts à l'avance ! Une fois votre personnage créé, s'il s'agit d'un lanceur de sorts, entrer immédiatement dans une arène ne vous





Un Golem dans les buts… Pour le dribbler, vous allez vous amuser.

LeS 5 MoDEs

Capture du drapeau
Classique : deux camps, et un drapeau dans chaque. Un point est marqué quand on ramène dans son camp le drapeau adverse.

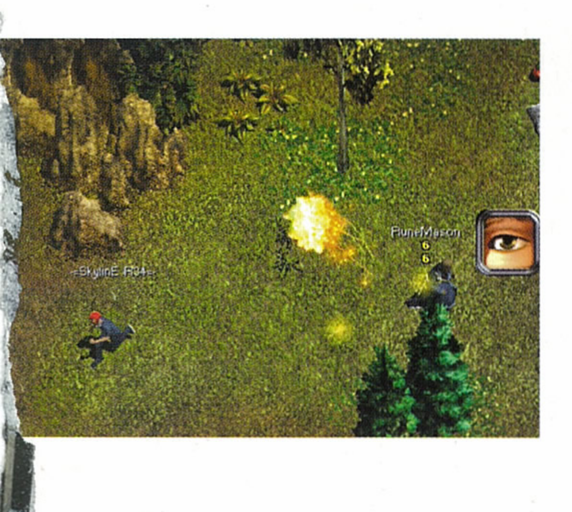
Arène
Un simple deathmatch. Parfaitement défoulant.

Élimination
Il ne peut en rester qu'un.

Roi du royaume
L'un des deux modes les plus intéressants : un point est marqué quand on tue le roi (on devient alors roi à son tour). Le roi marque un point par kill.

Frag Ball
Le second mode vraiment intéressant : un football. Deux équipes, une balle (qui est une boule de mana et recharge donc les lanceurs de sorts), deux buts... tous les coups sont évidemment autorisés.





servira à rien d'autre qu'à vous faire tuer. Rendez-vous plutôt dans une salle où il est impossible de combattre et prenez le temps d'organiser votre livre de sorts (reportez-vous à l'encart « Retourne dans ta chambre et va ranger tes sorts ! »).

Quelques tactiques GAGNANTES

Les sorts offensifs se doivent d'être radicaux. Oubliez les missiles magiques et les pixies : Rayon de la Mort pour le magicien, et Fist of Vengeance ou Force de la nature pour le conjureur.

Le sort invisibilité du magicien est puissant, en défense comme en attaque (comment se défendre contre un adversaire que l'on ne voit pas venir, dans un jeu où un seul coup tue ?).

Toujours pour le magicien : n'oubliez pas que vous pouvez téléporter votre adversaire vers un point marqué à l'avance ; posez un piège à cet endroit !

Selon le mode, le conjureur a le choix entre différentes tactiques. En Flag Ball, un Golem de pierre devant les buts fera un goal que l'on pourra soupçonner de dopage. En deathmatch, le conjureur a tout intérêt à rester près de la plus puissante source de mana et, de là, à fabriquer des créatures et des messagers qu'il enverra au combat pour lui.

Toujours pour le conjureur : la combinaison de sorts la plus terrifiante pour charger un messager consistera en « Fist of Vengeance », plus étourdissement, pour empêcher la victime d'échapper à sa juste punition (le poing de vengeance est long à frapper) et un dernier sort offensif pour achever la victime avant que le poil ne se rétracte.

Les créatures les plus puissantes que peut invoquer le conjureur sont les suivantes : Golem, Doppleganger, une paire de Grizzlys, un Beholder ou quatre Diablotins.

La combinaison gagnante du guerrier : cri de guerre (assomme l'adversaire) et charge. Pas fin, mais imparable.

Guerriers, n'attendez pas d'être complètement équipés pour commencer à tuer ! Vous ne vous en sortiriez jamais.

Il ne reste plus qu'à vous lancer. Dernière chose cependant : pour choisir votre partie, affichez surtout la liste des serveurs classés par « ping » (vitesse que met une information pour faire un aller-retour) et n'utilisez pas la carte qui s'affiche par défaut. Cette dernière est réservée aux archi-débutants. Pour conclure, je vais donner une note d'intérêt à ces modes multijoueurs : 80 %. Marrants, mais vite lassants.

ReTOUrne DAns Ta CHamBRE ET Va Ranger Tes Sorts !

L'interface est un bijou, profitez-en : 5 touches (par défaut Q, S, D, F et G) sont associées aux 5 sorts de votre choix. Avec la molette de la souris, vous naviguez entre 5 séries de 5 sorts sélectionnés à l'avance. Toute l'astuce consiste à parfaitement organiser, puis mémoriser vos listes.

Exemple de listes pour les magiciens :
Une liste de sorts à lancer dès que vous apparaissez : Champ de force, Hate, Choc, Protection et Invisibilité (attention, Invisibilité doit impérativement se lancer en dernier).

Une combinaison d'attaque. Par exemple : Rayon de la mort, Éclair, Projectiles magiques, Invisibilité et Téléportation (si ça tourne mal pour vous).

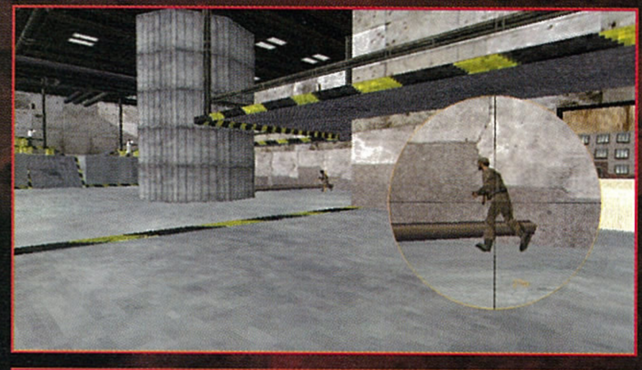
Une liste de sorts pour charger les pièges.

Une liste de sorts de guérison et de protection (quand vous vous retrouvez au calme, près d'une source de mana).

Pour le conjureur, c'est exactement le même principe. Votre troisième liste étant consacrée aux sorts destinés à charger vos messagers.

GRAND CONCOURS

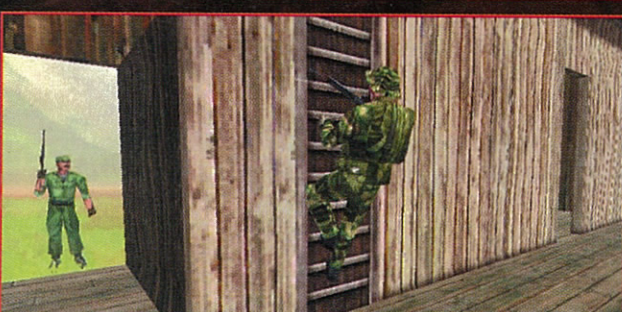
DELTA











Le PC

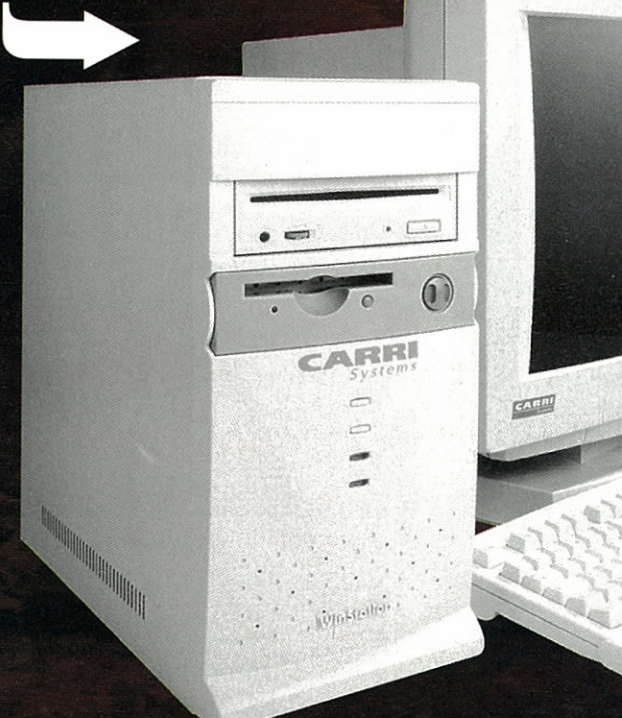




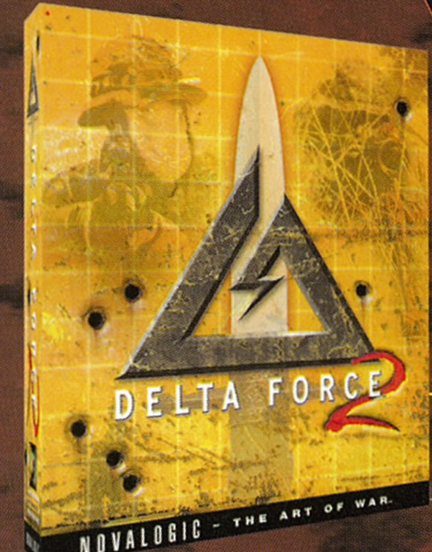
Photo non contractuelle

Config du PC :

- Carte Mère Mono Processeur Slot I, Chipset Intel 440 BX, Bios Flash EEPROM Jumper Free, 5 slots PCI, 2 slots ISA, 1 slot AGP, 4 slots DIMM, 2 ports série, 1 port //, 2 ports USB, 2 ports PS/2
- Pentium III 600
- 128 Mo RAM
- DD 8,4 Go
- DVD-ROM Pioneer 10x/40x
- Carte son Creative SB LIVE PLAYER
- HP 20 Watts RMS
- Carte Vidéo ATI EXPERT 98 8 Mo AGP
- Lecteur Disquette
- Moniteur 15"
- Clavier Mitsumi 105 touches
- Souris Carri 2 boutons
- Tapis de souris
- Windows 98 OEM 2e Edition
- Boîtier Moyen Tour ATX 250W



FORCE™ 2



1 PC

DES KITS COMMANDOS (ANORAK, GOURDE & BOOTBAG)

DES JEUX DELTA FORCE™ 2

DES GOURDES

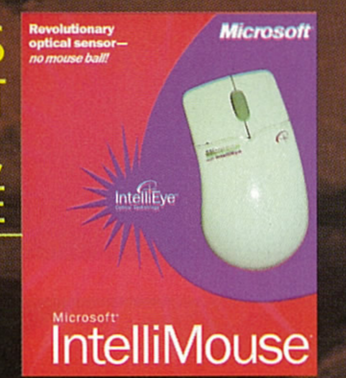
DES BOOTBAGS

DES POSTERS



DES CLAVIERS MICROSOFT INTERNET KEYBOARD

DES SOURIS MICROSOFT INTELLIMOUSE, INTELLIEYE



Microsoft®

NOVALOGIC



SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

Concours valable du 1er au 30 avril 2000, gagnez 16 jeux, 8 kits, 4 souris, 4 claviers, 8 gourdes, 12 bootbags, 4 posters

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

Il y a plus d'un an, je rendais visite au studio canadien de Relic Entertainment. Objectif : découvrir un peu plus en profondeur le jeu sur lequel Ivan Le Fou avait complètement flashé lors du précédent E3, et sur lequel je restais mitigée, même après une démo réalisée par le jeune et sémillant boss de Relic, Alex Garden. Est-ce que je sentais déjà les limites de Homeworld en réseau ? Non. C'est une explication séduisante pour mon ego, mais malheureusement fausse. La raison majeure de ma réticence vis-à-vis d'Homeworld, c'est que ce jeu était trop novateur pour que je m'en fasse une idée valable en l'espace de 10 minutes.



Les Mimics peuvent aussi se camoufler en astéroïdes. Le tout est de ne pas bouger (ben ,tiens !) et de se faire exploser au bon moment.

Il était une fois

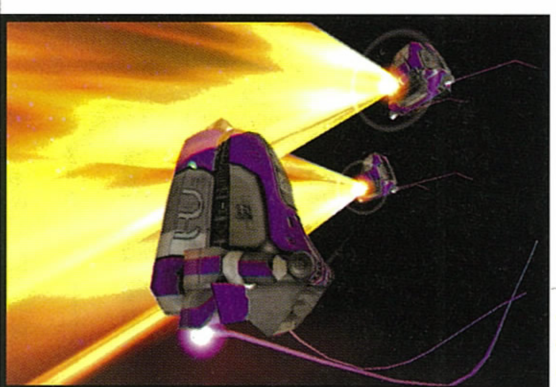
Tout a commencé chez Radical Entertainment, où Brian Thalken, le fondateur de Barking Dog, a passé 5 ans à bosser sur des projets en lesquels il ne croyait pas. Échec sur toute la ligne ? Que nenni ! Non seulement Radical a permis à notre ami Brian de maîtriser la chaîne de production d'un jeu vidéo, mais il lui a aussi fait rencontrer un jeune programmeur bourré d'idées et de talent : Alex Garden, qui y faisait ses premières armes à la même époque. Et de fait, quand Alex a quitté Radical pour Electronic Arts (où il est resté quelque temps avant de créer Relic), Brian a commencé à songer fortement à l'imiter. Les personnalités de nos deux loustics étant un peu trop fortes pour tenir au sein d'une seule et même structure, ils ont cherché un autre moyen de bosser ensemble. Ils l'ont trouvé grâce à Homeworld : Cataclysm. C'est ainsi que Barking Dog s'est créée en mai 1998, et que 2 mois plus tard, accompagné de cinq autres dissidents de Radical, Brian s'est installé dans les locaux de Relic pour commencer à bosser sur Cataclysm. Hélas, contrairement à la thèse qui s'est répandue un peu partout sur le Net, l'équipe de Cataclysm n'a eu que très peu de contacts avec celle de Homeworld. Avec la pression qu'ils avaient sur les épaules, les coyotes de Homeworld n'avaient pas franchement le temps de s'intéresser aux nouveaux voisins. Leur mission à eux, c'était de pondre le space opera qui ouvrirait à Relic les portes de la renommée.

Homeworld Cat



Cataclysm est un « spin off » de Homeworld. Ça veut dire « produit dérivé ». Un peu comme Star Trek Next Generation est un spin off de Star Trek. Ce n'est donc ni un add-on, ni une suite : juste un jeu à part entière, qui se situe en marge de l'histoire de Homeworld, mais dans l'univers mis en place par Relic, et avec le même moteur graphique.

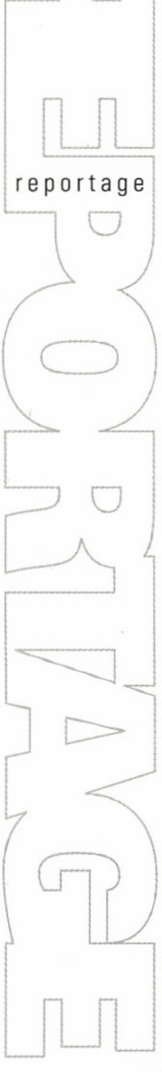
par Wanda



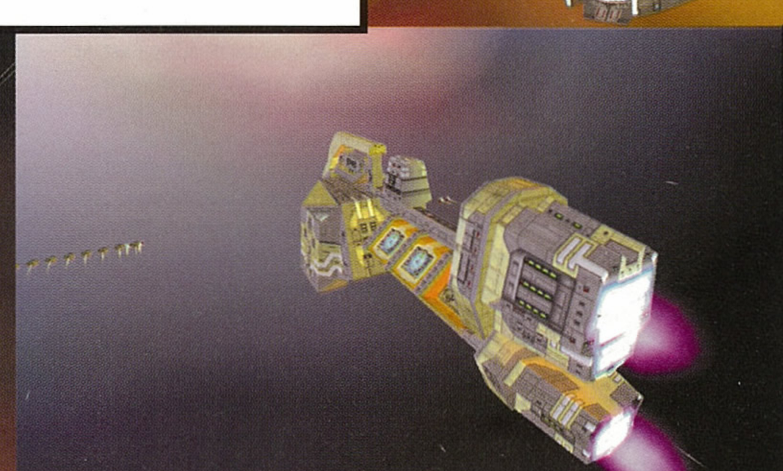
Le prix des nouveaux Workers multitâche sera à mi-chemin entre celui de l'ancienne Salvage Corvette et de l'ancien Collecteur.

Voisins voisines

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, je pense pourtant que c'était presque ce qui pouvait arriver de mieux à l'équipe de Cataclysm. Mine de rien, c'est pas facile de vivre dans l'ombre de quelqu'un de plus fort que soi (en l'occurrence, la force de Relic venait de ce qu'ils créaient un genre nouveau) : souvent, la relation a tendance à se figer dans un mode de comparaison qui bloque le plus « faible » et l'empêche de s'exprimer pleinement. Bref, je suis persuadée que si les designers et les artistes de Cataclysm ont pu créer « leur-jeu-à-eux », et non un simple add-on d'Homeworld, c'est en grande partie parce qu'ils ont été obligés de se débrouiller sans



aclysm

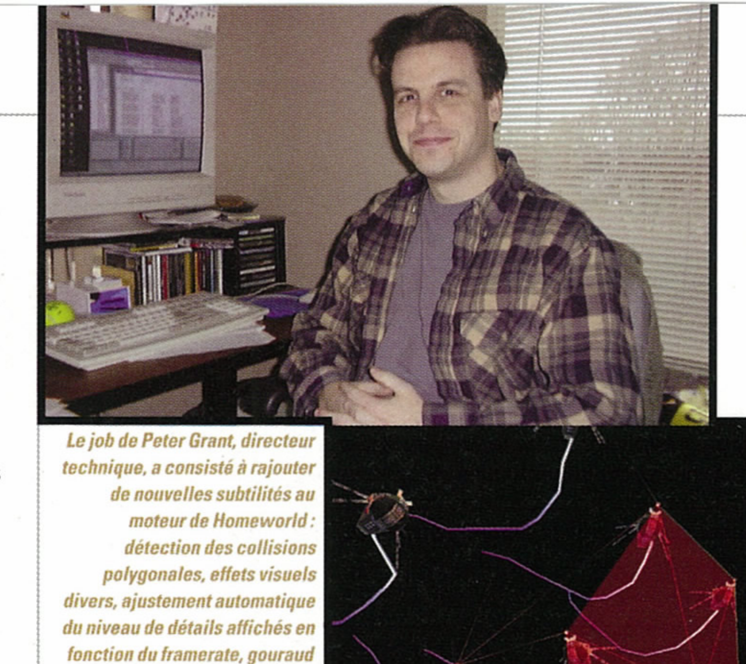


Genre : Stratégie Temps Réel Spatial **Éditeur :** Sierra On Line **Développeur :** Barking Dog Studios **Sortie prévue :** Juin 2000 **Site Web :** www.barking-dog.com

les mecs de Relic. D'accord, si vous matez les screenshots, il y a de quoi douter de ma santé mentale quant aux différences entre les deux... Mais bon, c'est le moteur de Homeworld qui veut ça, hein. Et autant vous le confirmer tout de suite, le gameplay de Cataclysm n'a, lui non plus, rien de révolutionnaire. Il faut quand même appeler un chat un chat : Cataclysm sera un Homeworld-like. Sauf qu'il aura son rythme à lui, sa saveur à lui, son histoire à lui, et que les mecs de Barking Dog ont l'air de s'être suffisamment éclatés sur leur projet pour qu'au final, ce dernier puisse s'affirmer comme un vrai jeu.
L'histoire racontée dans Cataclysm débute quinze ans après la fin de Homeworld (quand les Kushan font la fête après avoir retrouvé leur bonne vieille planète d'Hiigara). Hormis quelques petites tensions entre les différents peuples et clans qui les composent, tout se passe plutôt bien à Hiigara. Quand soudain, surgie de nulle part, une bande de vaisseaux étranges débarque : ce sont les émissaires de « The Beast », une entité maléfique qui semble prendre un malin plaisir à anéantir toute forme de vie. Oh les vilains ! N'écoutant que son courage, le gouvernement kushan décide donc de les stopper en envoyant au casse-pipe le plus marginal de tous ses clans, les Somtaaw : vous.

Exit le space opera !

Autant Homeworld est un pur space opera qui s'inscrit dans la droite lignée de Star Galactica, autant la nature organique du nouvel ennemi « The Beast » plongera Cataclysm dans une ambiance plus proche d'Alien. Son scénario (plus long que celui d'Homeworld) jouera à fond

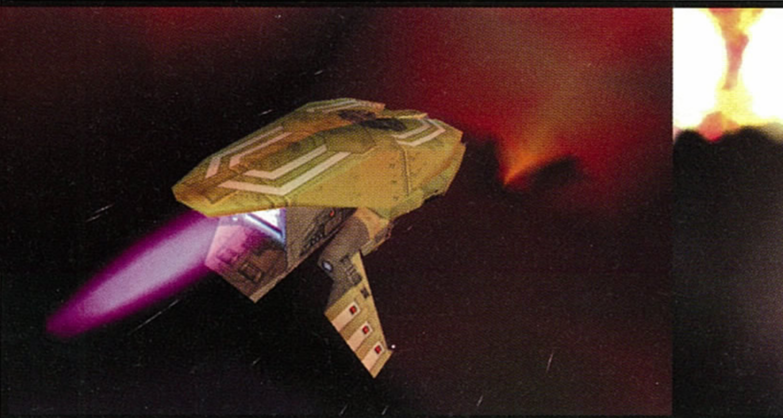


Le job de Peter Grant, directeur technique, a consisté à rajouter de nouvelles subtilités au moteur de Homeworld : détection des collisions polygonales, effets visuels divers, ajustement automatique du niveau de détails affichés en fonction du framerate, gouraud shading (ce qui permet de changer les couleurs des vertex, pour par exemple allumer les moteurs des vaisseaux lors d'une utilisation de la post-combustion, ou pour représenter les dégâts), gestion croisée des modes de recherche des deux peuples, etc.

La Hive Frigate (Frégate Abeille) lâche une douzaine de petits vaisseaux pour détourner l'attention – et les tirs – de ses adversaires.



Brian Thalken a récupéré le projet Cataclysm grâce à son amitié avec Alex Garden, le projet Counterstrike grâce à l'amitié entre Gooseman et un de ses designers, et une collaboration sur Team Fortress 2 grâce à l'amitié entre un autre de ses designers et quelqu'un de Valve. Les amis ça sert, même ceux des autres !

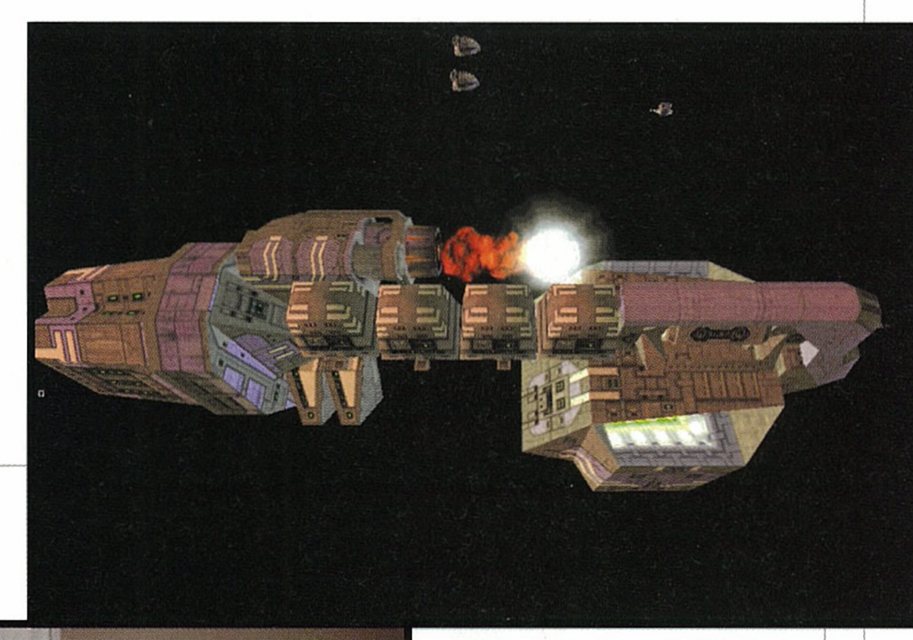


la carte des entités organiques, de l'oppression, de la déstabilisation. C'est du moins ce qu'ils promettent, car je n'ai évidemment pas eu le temps d'y jouer suffisamment pour vérifier. En revanche, ce qui est sûr, c'est que le rythme de Cataclysm sera plus rapide que celui de Homeworld. D'ailleurs, suite aux plaintes de beaucoup de joueurs d'Homeworld, les Chiens Aboyants ont intégré dans leur jeu une option de compression du temps. Mais le gag, c'est qu'à part en une ou deux occasions, ils ont annoncé qu'on ne devrait même pas avoir besoin de s'en servir ! Quoi qu'il en soit, j'espère que vous comprenez mieux pourquoi il sera difficile de comparer les 2 jeux : d'abord à cause de la différence entre les 2 ambiances, ensuite parce que je ne sais pas trop quelles seront les conséquences de l'absence de ce fabuleux souffle épique qui nous a fait adorer Homeworld. Je crois bien que c'est là la seule réserve que j'émettrai sur Cataclysm. Mais avouez que le coup du nouvel ennemi qui n'agit pas selon nos codes et qui nous fait peur, ça a un côté un peu trop « facile ». Cela dit, pourquoi n'auraient-ils pas réussi à en tirer un excellent scénario, hein ? En attendant, je peux quand même vous faire partager ma joie sur un truc : les musiques de Cataclysm sont aussi géniales que celles de Homeworld.

Mais bonjour le jeu en réseau !

La volonté de créer un jeu plus rapide n'a pas que des mauvais côtés – si tant est qu'on lui en découvre, soit dit en passant – car du coup, nos Chiens Aboyants ont pas mal amélioré l'interface d'Homeworld : elle propose maintenant des menus (clic droit) plus complets, un système de waypoints (qu'on peut aussi paramétrer en circulaire ou en va-et-vient), la possibilité de donner des ordres d'attaque depuis la carte, des barres de progression qui indiquent l'état d'avancement des constructions et des recherches... Bref, tout un tas de petites choses qui devraient faciliter la maîtrise du jeu. Sans compter que quasiment tous les vaisseaux de Cataclysm possèdent des armes ou des facultés spéciales (canons répulsifs, émetteurs d'impulsions électromagnétiques, moteurs à post-combustion, charges explosives pour jouer les kamikazes...), qu'ils sont upgradables en fonction de vos recherches (selon un schéma prédéfini), qu'ils acquièrent de

l'expérience, que les vaisseaux capitaux ont de nouveaux modes d'attaque (par en haut, sur le côté...). Côté stratégique, on verra aussi apparaître de nouveaux types de vaisseaux, comme les Worker (qui cumulent les fonctions des anciens Collecteur, Repair Corvette et Salvage Corvette), les mini-vaisseaux (des Sangsues, qui se collent discrètement au flan des vaisseaux ennemis pour espionner ou leur pomper doucement leurs ressources, et des Sentinelles, qui peuvent former un écran de protection), les Mimic (qui transforment leur apparence pour imiter n'importe quel vaisseau adverse, quitte à s'y mettre à deux pour imiter un gros, sauf qu'ils ne peuvent pas tirer), ou encore les vaisseaux jumeaux (qui peuvent se coller ou se décoller les uns des autres à volonté)... Les maps seront protégées par un « fog of war » et posséderont des « reliefs » : champs d'astéroïdes et tempêtes de météores à éviter, cristaux énergétiques visibles par tous sur la carte, portes de téléportation entre deux points précis...

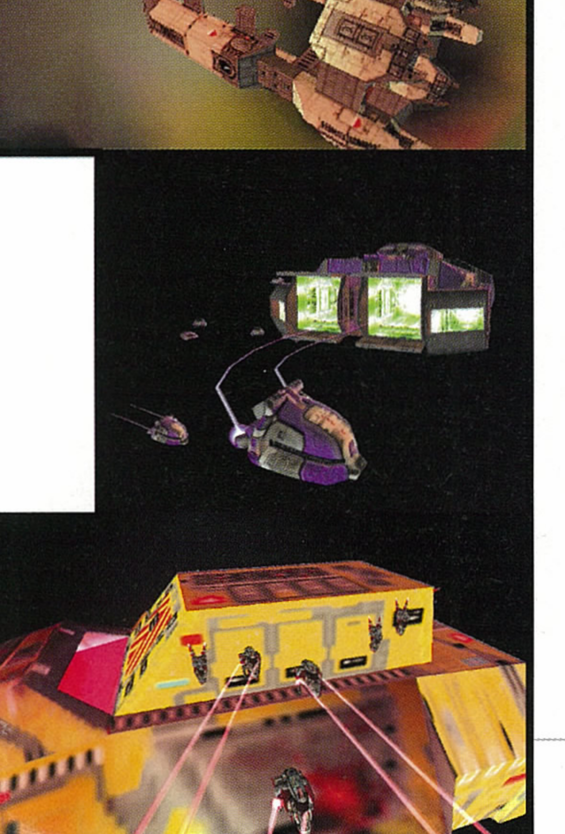


« La clé, pour réussir à bien équilibrer un jeu, c'est de chercher toutes les failles du système, en essayant les stratégies les plus débiles. » Martin Cirulis, designer, fan de jeux de plateau, ancien journaliste, scénariste, ancien membre de l'équipe de Homeworld, etc. (Sur Homeworld, il a notamment mis en forme l'histoire et écrit le manuel.)



Pour contrer le pouvoir d'infection des grosses Bêtes, les vaisseaux mère Somtaaw pourront s'équiper du Canon de Siège.

« Ce qui m'a plu dans ce projet ? La possibilité de jouer dans le bac à sable des gars de Relic. » Michael Gyori, chef de projet.



Vous en voulez encore ?

Le coup des entités organiques et du clan de marginaux a également ses avantages. Car s'ils sont équipés de bric et de broc, et ont une flotte qui mixe allègrement vaisseaux Kushan, Bantusi, Taiidan, etc., les deux camps ont également leurs particularités. Les trois plus gros vaisseaux de la Bête (vaisseau mère, Carrier et Heavy Cruiser) peuvent infecter les vaisseaux ennemis et les rallier à leur camp. Son système de recherche est différent de celui des Somtaaw : sous chaque vaisseau, on voit la liste de toutes les technologies à rechercher pour l'obtenir. Le fait de connaître l'arbre de technologies peut sembler plus facile, à première vue. Mais comme on ne peut développer qu'une seule recherche à la fois, ça demande finalement pas mal de réflexion. En revanche, on peut orienter l'activité du vaisseau mère en favorisant au choix la propulsion, l'infection, les armes défensives, la recherche, ou la construction. Côté Somtaaw, si on retrouve le système de recherche classique de Homeworld, les différentes technologies sont réparties par nature au sein de modules dédiés, qu'il faudra d'abord construire. Nous aurons ainsi le module Hangar (pour les nouvelles technologies), le module Weapon (les nouvelles armes), le module Armor (les upgrades en armure), le module Engineering (pour les nouveaux types de vaisseaux et les trucs spéciaux simples), et le module Advanced Engineering (pour les trucs spéciaux pas simples). Sans compter que la capacité de production de votre vaisseau mère dépendra du nombre de modules de Support que vous aurez construits. D'ailleurs, tous ces modules viendront combler des emplacements (vides au départ) sur la carcasse de votre vaisseau mère. Et après une attaque, vous pourrez même définir les priorités de réparation entre les différents modules. C'est seulement côté Somtaaw qu'on aura accès aux nouvelles technologies bien cool. Du moins tant qu'aucun vaisseau Beast n'aura infecté un de ces fameux vaisseaux. Car la Bête sera capable de décoder et de rechercher les technologies adverses ainsi récupérées, ce qui lui permettra par la suite de construire des vaisseaux du même type... Bon, allez, on va dire que je vous ai assez mis l'eau à la bouche. Pour conclure, je vais me contenter d'une petite remarque en passant : en se situant juste après la fin de Homeworld, et en ne mettant en scène qu'une minuscule faction du peuple kushan, l'histoire de Cataclysm se greffe subtilement sur la trame principale de la grande épopée créée par Relic, tout en laissant le champ totalement libre pour une suite de l'épopée en question. Non, vous ne l'avez pas lu, je n'ai pas dit Homeworld 2. Mais bon, il existe un second projet secret de Relic (à ne pas confondre avec le NSP, qui sera édité par Microsoft), celui sur lequel bosse l'ancienne équipe de Homeworld... Enfin, wait and see, comme ils disent là-bas.

Vu son état, disais-je, il risquait la mise en quarantaine ou pire, l'estocade, lorsqu'il poserait le pied sur le sol hispanique. Plutôt que de risquer qu'il ne nous revienne sans les oreilles et la queue, je fis acte de charité en le remplaçant au pied levé.

Le rendez-vous à Roissy était fixé à 8h00 (c'est en général à cette heure-là que j'mets la viande dans l'torchon). Du coup, à mon arrivée à l'aéroport, j'avais plus envie de piquer un bon roupillon que de monter dans l'avion. J'aurais bien aimé ronfler un peu pendant le vol, mais j'étais coincé entre un jeune cadre dynamique qui polluait mes naseaux avec son eau de Cologne même pas bon marché, et une grosse bonne femme qui essayait vainement de se reproduire avec le hublot. Du coup, j'arrivai à Madrid complètement sur les jantes avec une seule idée en tête : dormir. Heureusement pour moi, je n'allais pas être déçu du voyage...





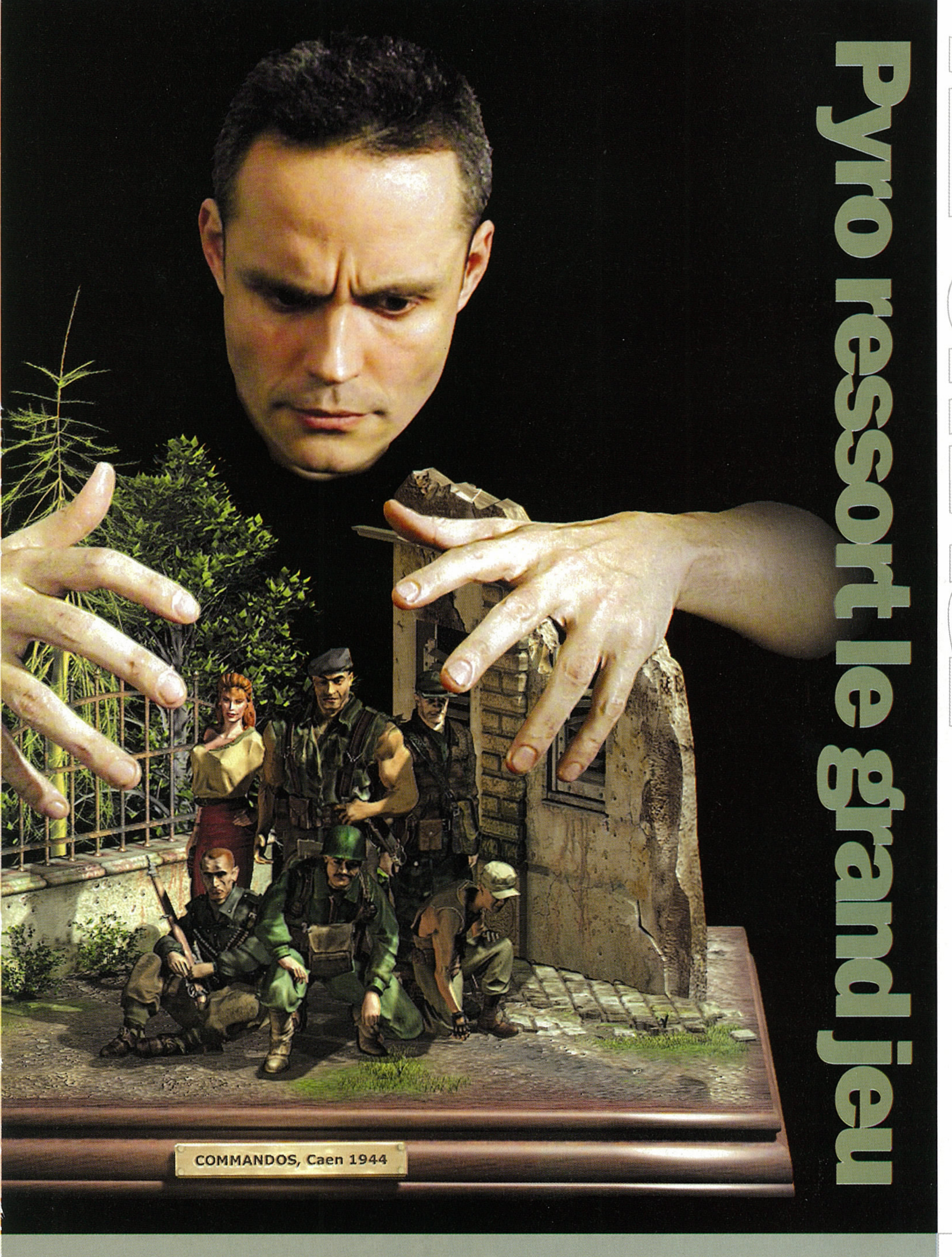
Alors que je me goinfrai un article sur la prochaine moto de mes rêves, je vis ramper le père Fishbone dans mon bureau, l'œil aussi vivace qu'un vieux basset au bout du rouleau. Le bougre devait s'envoler le lendemain pour Madrid voir quelques nouveautés, dont Commandos 2, mais vu son état....

par Cap'tain Ta Race



V'là une belle photo de famille comme on les aime.

Pyro ressort le grand jeu



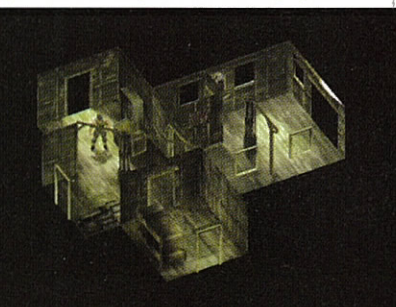
Genre : Tactique/réflexion **Editeur :** Eidos **Développeur :** Pyro Studios Espagne **Sortie prévue :** Fin 2000 **Web :** www.pyrostudios.com

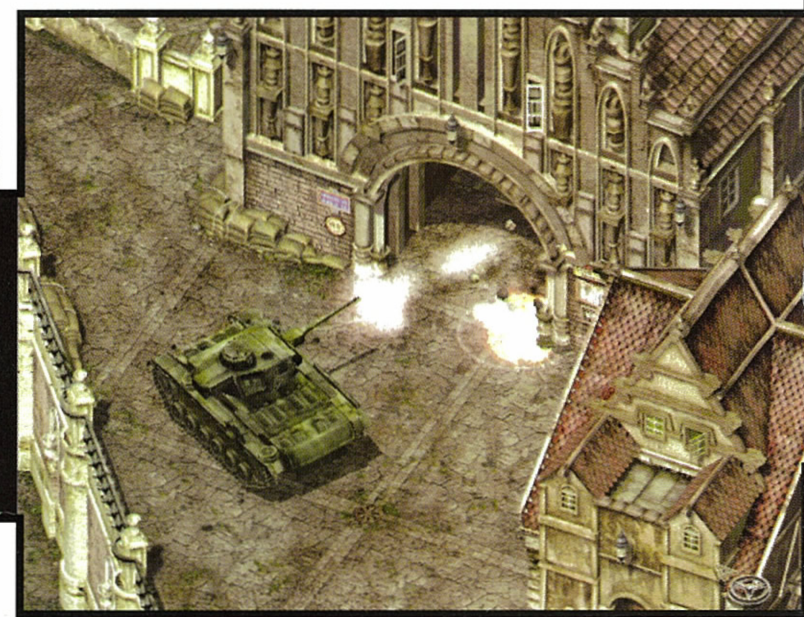
Petite remise en jambes

Dès l'arrivée chez Pyro Studios, on fit les honneurs de la maison au petit groupe de journalistes que nous étions en nous présentant les différentes équipes travaillant sur les futurs softs à venir. Faut pas croire, l'Espagne, c'est pas que des tapas et des medianoches : ça rigole pas et ça bosse dur. Il y a à peu près une quinzaine de personnes affectées sur chaque projet et j'ai pas l'impression qu'ils aient le temps de s'éclater sur des jeux en réseau. D'après notre Gentil Organisateur de chez Eidos, il est même arrivé que certains développeurs finissent à l'hôpital, victimes des délais à respecter, du surmenage et des carences alimentaires (cela ne m'étonne qu'à moitié, vu ce qu'on ingurgite, nous, en période de bouclage). J'ai mieux compris pourquoi, en faisant la connaissance de Gonzo Suares, le chef de projet qui dirige l'équipe de Commandos 2. Déjà, il a pas l'air taillé dans un rayon de vélo. Mais en plus, on ressent tout de suite, au premier contact, que c'est pas l'genre à s'laisser baver sur les rouleaux. Néanmoins, le bonhomme est très sympathique et nous invite à découvrir sa nouvelle création qui, il faut bien le dire, nous a vraiment emballés.
Pour ceux qui n'y ont jamais joué, Commandos vous met à la tête d'un petit groupe d'hommes aux spécialités diverses (Béret vert, Spécialiste des explosifs, Sniper, Conducteur, Espion, etc.), chargé de différentes missions d'infiltrations. En règle générale, vous devez saboter des installations, faire exploser des bâtiments, des sous-marins, des avions, ou encore capturer des ennemis. Chaque mission est une sorte de puzzle faisant appel à votre sens tactique afin de déjouer patrouilles et défenses ennemies. En ce qui concerne la première version et l'add-on, l'action se situait en Europe pendant la Seconde Guerre mondiale, dans différents pays. Les décors et les conditions climatiques étaient plutôt variées : ainsi, laisser des traces de pas dans la neige pouvait vous être fatal. Alors que les fans se rassurent, ces ingrédients sont toujours d'actualité dans cette nouvelle mouture.



Les bâtiments de guerre sont toujours aussi beaux et quasiment identiques à ceux de l'époque.





Vous pourrez désormais endommager certaines parties du décor, mais en aucun cas vous ne pourrez raser la carte.

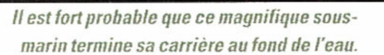
Heart of Stone

Nous n'avons vu qu'une vidéo sur ce jeu et il me sera difficile de vous donner beaucoup de détails, si ce n'est qu'il s'agira d'un jeu de rôle/aventure qui devrait ravir les amateurs du genre. À la condition que ce que l'on nous a montré sur la vidéo soit en rapport avec le soft, bien entendu. Le graphisme s'apparente à celui d'un dessin animé à la Disney, et les mouvements des personnages ont l'air fluide et particulièrement soigné. Comme dans la plupart des jeux de rôles classiques, le personnage principal pourra s'entourer d'autres compagnons qui le suivront dans cette aventure. Lors des scènes de combat, vous pourrez voir les points de dégâts s'afficher en temps réel. Tout cela ressemble étonnamment à Darkstone, mais pour en avoir le cœur net, il nous faudra là aussi patienter au moins un an et demi, voire plus d'après les développeurs. Alors, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voici quelques petits visuels, faute de mieux.

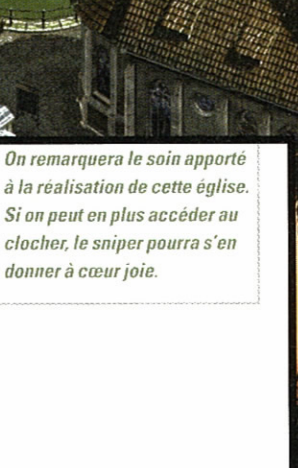
Commandos 2, j'en veux du dessert

Ensuite, on nous amèna dans une petite salle où Gonzo commença à faire tourner Commandos 2. Cette nouvelle version est entièrement en 3D et il est possible d'effectuer des rotations de caméra à 360°, afin d'avoir une vue complète sur tous les décors. On pourra aussi séparer l'écran en six parties, ce qui sera extrêmement utile lorsqu'on se trouve en intérieur, et qu'on veut garder un œil sur ce qui se passe à l'extérieur. Je pense que cette fois-ci, il faudra vraiment utiliser les différents plans de caméra pour pouvoir veiller constamment sur les mouvements de l'ennemi, ne serait-ce que lorsqu'il faudra ressortir d'un bâtiment sans être vu. Décidément, je ne regrette pas d'être venu. Mais je ne suis pas encore au bout de mes surprises : il y aura aussi quelques missions en haute mer, ainsi que dans le sud-est asiatique. Gonzo nous fait remarquer, à ce propos, qu'il a reproduit exactement le pont de la rivière Kwaï, quasiment à la poutrelle près. Vous verrez même des éléphants, c'est dire...

La composition de l'équipe de base se trouve renforcée par la présence de nouveaux personnages : un voleur et l'espionne qui avait fait une courte apparition dans la dernière mission de l'add-on. Ces nouveaux venus donnent un second souffle à ce jeu, ainsi que de nouvelles possibilités. Le petit truc qui devrait aussi être sympa, est que vous pourrez échanger des objets avec les personnages lorsqu'ils seront suffisamment près les uns des autres. Vous retrouverez les items et les armes qui étaient dans l'add-on, ainsi que quelques trucs supplémentaires, mais attendons d'avoir une version jouable entre les mains pour en parler... Je demande alors à Gonzo le nombre de missions prévu, ainsi que le niveau de difficulté global du jeu, vu qu'il est quasiment certain que je vais devoir me coltiner l'aide de jeu : « Une quinzaine de missions » me dit-il. Puis, arborant un sourire aussi aiguisé qu'une baïonnette, il me fait gentiment comprendre que je ne le finirai pas en deux coups de cuiller à pot. À première vue, l'architecture et l'ambiance sont les mêmes, mais question détails, ce qui frappe tout de suite, ce sont les mouvements des personnages, nettement plus fluides que dans les deux précédentes versions. Gonzo nous explique alors qu'il y a désormais plus d'interactivité entre les personnages et le décor : on peut visiter les bâtiments, grimper sur des pylônes, s'accrocher aux fils d'un poteau télégraphique, ou encore sauter par-dessus un mur ou une balustrade. Il est maintenant possible, avec le Béret Vert, de plonger et de nager sous l'eau : on pourra alors voir ce qui se passe dans la flotte. Dans cette nouvelle version, le Béret Vert est doté d'un permis de conduire qui lui permet de piloter des jeeps, voire des tanks. Vous pourrez aussi créer des embuscades, en attirant une patrouille dans un coin de la carte où seront postés vos hommes. Ces derniers tireront automatiquement lorsqu'ils verront arriver l'ennemi, ce qui vous évitera des manips fastidieuses (ceux qui ont joué aux versions précédentes comprendront ce que je veux dire). Il y a apparemment une amélioration du côté de l'I.A., sauf que lorsque le premier soldat ennemi se fait descendre, les autres continuent comme si de rien n'était et vont au casse-pipes sans s'en rendre compte.
Malgré cela, pour conclure, les développeurs de Commandos 2 ont l'air d'avoir réussi leur coup. L'esprit du jeu reste le même et les améliorations apportées au soft devraient ravir les aficionados et séduire ceux qui n'y ont pas encore joué. Le seul hic dans l'histoire, c'est qu'il faudra attendre la fin de l'année si tout va bien.
C'est dommage, car j'aurais bien aimé commencer à attaquer une petite soluce... ■ □ □


Il est fort probable que ce magnifique sous-marin termine sa carrière au fond de l'eau.

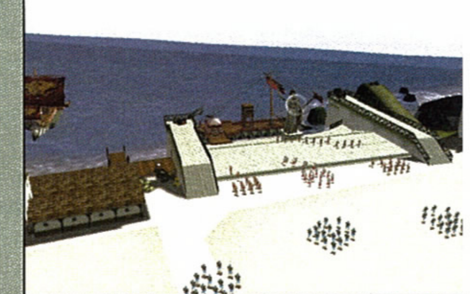
On remarquera le soin apporté à la réalisation de cette église. Si on peut en plus accéder au clocher, le sniper pourra s'en donner à cœur joie.



Prætorians

Avec Pyro, Eidos nous prépare un jeu de stratégie qui ne devrait pas passer inaperçu quand il déboulera sur nos PC. En gros, vous dirigerez des légions romaines que vous ferez évoluer dans Rome, la Gaule, ou encore l'Égypte. L'animation est vraiment excellente et le petit détail intéressant vient des ressources, qui vous permettront logiquement de vous accroître, et ne seront pas aussi essentielles que dans les jeux de stratégie traditionnels. C'est super fluide, les décors sont magnifiques, et le nombre d'unités à l'écran est assez impressionnant : vous dirigerez des légions entières, un peu à la façon d'un Shogun Total War. Les développeurs n'ont pas voulu nous dévoiler le nombre maximum d'unités possibles à l'écran car le jeu est loin d'être terminé. Mais lorsque j'apprends que cette petite perle tourne sur un Pentium III 500 MHz doté d'une GeForce, mon enthousiasme retombe d'un cran. N'empêche que ça a l'air vraiment classe, ne serait-ce que par la richesse des décors et les mouvements de caméra, qui forcent le respect. Va falloir que je change mon P233 ou j'vais vraiment passer pour un pousse-mégots. Bah, inutile de s'emballer pour le moment, car Praetorians ne sortira pas avant au moins un an et demi, ce qui nous laisse largement le temps de faire quelques économies.


Admirez la manière dont les soldats romains pénètrent dans la forteresse, ainsi que la capacité de la tour de siège.


Vous pourrez aussi envahir vos ennemis par la mer, en utilisant des galères.

In utero
Projet Cyprien

In Utero, c'est une bande de copains, unis par le travail et la passion du jeu vidéo. Tout cela fonctionne très bien depuis cinq ans. Utopie ? Peut-être pas. En tout cas, c'est ce qui les a amenés à décrocher un joli contrat de partenariat avec Ubi Soft pour le développement de leur nouveau jeu de plate-forme 3D.

par Bob Arctor

Tout a débuté avec deux personnes en 94. Les deux fondateurs sont un designer industriel et un designer graphique, qui ont fait une école de com' visuelle (l'ESAG - Penningen), comme la plupart des graphistes de la société. C'était au départ une boîte de communication orientée vers l'édition et les logotypes avec quelques pulsions tendant vers l'image de synthèse. À partir du moment où ils n'avaient pas l'argent d'Ex Machina (ou de toutes les boîtes qui leur faisaient briller les yeux à l'époque), ils pensèrent à juste titre que le moyen le plus efficace pour se lancer dans la 3D à un niveau professionnel était de réaliser des scènes cinématiques. Du point de vue du matos, tout était plutôt modeste et avait commencé avec un Macintosh Power PC 8100 et un 486 DX2 66. Très vite, le PC apparut comme la plate-forme idéale grâce à l'existence d'incontournables de l'animation tels que 3D Studio.
Le premier contrat s'est démarché grâce à une cinématique fortement inspirée de Star Wars, qu'ils ont envoyée à plusieurs boîtes. Le seul interlocuteur qui leur a répondu fut Patrick Charpenet de chez Infogrames, qui était justement chargé de trouver des graphistes, et préférait tomber sur une structure déjà existante plutôt que sur des indépendants.
La demande concernait les cut-scenes d'Alone in the Dark II pour PlayStation. Le rendu de cette scène fut une vraie aventure en soi, avec parfois 24 heures de calculs par image. Un plan avait d'ailleurs foiré le dernier jour du rendu final, alors qu'il mettait





Xavier Gonot, Gérant d'In Utero

Joystick : Xavier, tu es le gérant d'In Utero. Comment en es-tu arrivé là ?
Xavier Gonot : J'ai fait une école supérieure de commerce. Avant, je travaillais dans une SSII informatique sur les développements, puis dans la communication. J'ai toujours eu un esprit un peu indépendant et je n'avais pas forcément la liberté que je voulais dans mes précédents emplois. C'était à une époque où ils pensaient déjà à quelqu'un qui les aide à trouver des débouchés, des clients, à essayer de développer la société. Ils avaient leurs projets, mais dans le même temps, il fallait qu'ils dénichent des clients pour développer leur entreprise.
Quel était l'état des lieux en arrivant ?
Quand je suis arrivé en 96, c'était une société de copains qui avaient des idées très établies sur la façon dont ils voulaient travailler. En revanche, ils n'avaient pas les connaissances de base sur la façon dont on doit structurer et organiser une boîte. En tout cas, pas suffisamment pour attirer des clients et des partenaires. Formellement parlant, il n'y avait pas grand-chose, tant sur les propositions commerciales que sur les accords bancaires ou juridiques. En gros, des risques partout. Une société de ce type possède un avantage et une faiblesse : la bande de copains est une grande force pour attirer des talents et les conserver. À l'inverse, cela devient un défaut lorsqu'il faut trancher et décider. Cela concerne à la fois l'affectif et le professionnel, deux aspects à ne pas mélanger.

Un travail de design qui laisse parfois sans voix.

Lumières dynamiques pour un monde en Full 3D.

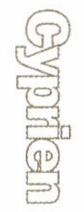
normalement deux jours à se calculer. La solution est venue tout simplement en greffant la RAM du Mac (une opération hasardeuse équivalente à un Seppuku au Japon) sur celle du PC, ce qui boosta considérablement la vitesse de ce dernier et permit de terminer à temps. Des galères comme ça, In Utero en a vu des dizaines depuis sans en être blasé. Mais c'est peut-être cela, en fait, l'ordinaire d'une vraie boîte de copains qui a grandi naturellement au fur et à mesure des années, pour en arriver à un effectif de plusieurs dizaines d'employés. Le chiffre d'affaires de l'époque était basé sur Infogrames, qui leur fournissait des contrats et qui était le seul éditeur à le faire pour les petites sociétés. La collaboration s'est poursuivie avec de la création de ressources pour des jeux sur Infonie. Le second gros jeu auquel ils ont collaboré était Starshot (ex-Space Circus), un jeu au gameplay délire avec un scénar' plein de pêche, qui avait séduit toute l'équipe. À cette époque, la société était encore une boîte de production de ressources graphiques et a enchaîné avec de la modélisation sur V-Rally.



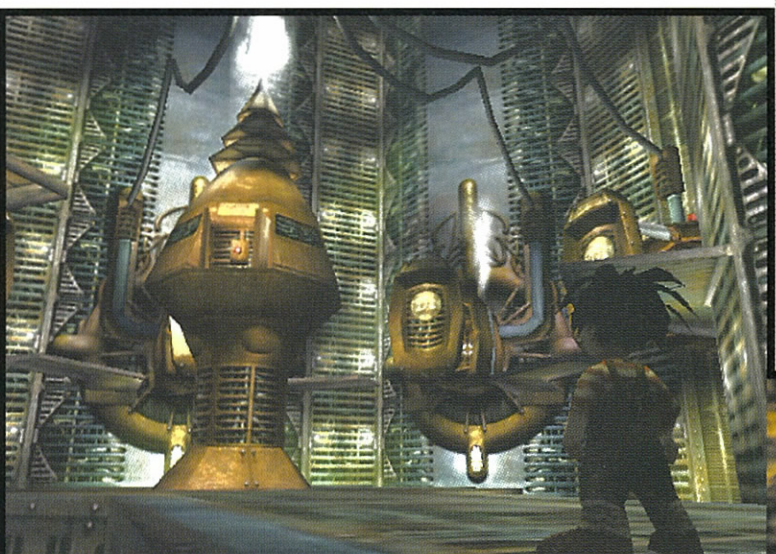
Le moteur graphique est capable de gérer des effets de particules avec une facilité déconcertante.

Cyprien : Salopette et cheveux en pétard

À l'époque, le besoin des créatifs avait poussé les coyotes d'In Utero à vouloir faire une série télé. Tout tournait autour d'un personnage enfantin, Cyprien, vêtu d'un horrible pyjama strié, ainsi que des peurs liées à l'enfance. On faisait ainsi le tour de toutes les phobies des plus petits : les monstres sous le lit, les petites roulettes du vélo qui se détachent, la grand-mère qui pique avec sa barbe (un mégahit au top 50 des frayeurs), ou même de ce qui se terre dans l'ombre des bosquets lors des nuits de pleine lune. Le rapprochement Ubi/In Utero s'est fait en plusieurs étapes. Les développeurs ont mis en effet un an avant de signer un contrat définitif avec l'éditeur. La rencontre s'était faite en août 97, avec une simple



cinématique en pré-calculé en guise de démonstration. La chose est d'autant plus étonnante qu'à l'époque, les gros éditeurs ne signaient avec des créateurs que si ceux-ci possédaient un concept assorti d'une démo tournante. À l'ECTS 98, ils revinrent à la charge, bien décidés à ce que le jeu se fasse avec Ubi Soft ; quitte à bosser sur un concept de jeu dont le protagoniste principal est bien mis en avant, autant s'adresser à l'éditeur de Rayman !
Stéphane Hernandez (chef de projet) nous l'apprend : Cyprien (le nom de travail) a un fort potentiel affectif chez le développeur. Le personnage traîne en effet dans les cartons depuis quatre à cinq ans, et rien que pour mettre à plat toutes les idées nées dans cette période, il n'a pas fallu moins de trois mois. Cyprien est un personnage qui bénéficie d'une certaine dualité.
La plupart du temps, c'est un gamin qui a les capacités d'une jeune bambin bien comme il faut : il court, il marche, il saute, il touche les parois du four avec ses mains nues et se brûle... Bref , un gosse un peu naïf et candide très inspiré du monde de Little Nemo. Seulement voila, au détour des chemins, il peut se transformer en Super Cyp' qui possède des pouvoirs très proches des super-héros. En termes de maniabilité, il peut se permettre bien plus de choses que son alter-ego normal, et possède une résistance à toute épreuve. Les transformations se font en ramassant des bonus lui permettant de passer d'un état à un autre.
Contrairement à de nombreux jeux de plate-forme, Cyprien sera très scénarisé, avec des cinématiques (réalisées avec le moteur du jeu) et des dialogues à foison. Le monde dans lequel il évolue sera composé d'îles très différentes. Le tout commencera par l'île des Demi (où tout est divisé par deux, y compris les impôts. Chouette.) et où Cyprien apprendra comment libérer ses camarades de jeu qui ont disparu. Après une démonstration de Cyprien, il est dur de savoir ce qui, des textures ou du moteur graphique, rend le jeu si impressionnant. Pourtant, le tout tournait en 640x480 lorsque je l'ai vu. Le personnage est représenté à la troisième personne et on évolue dans des décors en 3D, dont certains sont vraiment très étonnants (cet espèce de village suspendu dans les airs, par exemple). Cyprien est prévu pour la rentrée 2000 (le titre est susceptible de changer).

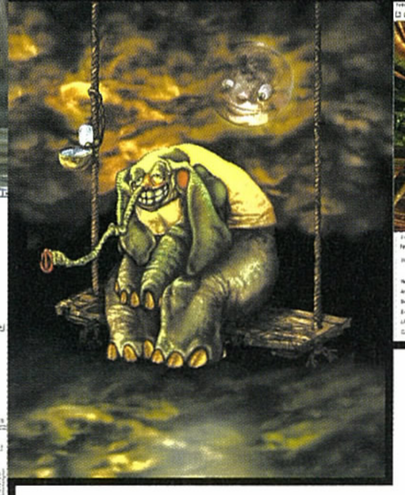


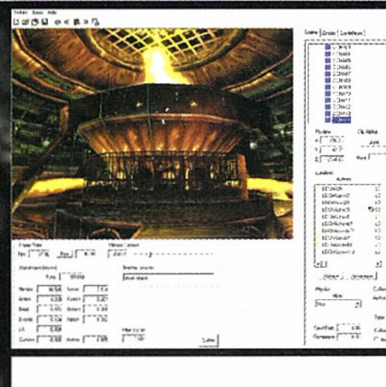
Un design très travaillé.

Le mapper, un outil très fonctionnel et intuitif.

Antoine Dominguez, Programmeur principal du jeu Cyprien

Joystick : D'où viens-tu, Antoine ?
Antoine Dominguez : J'ai fait deux années et demi chez Cryo et un an à Canal+ Multimédia. Chez les deux, j'ai essentiellement développé Le Deuxième Monde, où j'étais programmeur principal. J'utilisais là-bas les technologies créées par Cryo, ainsi que des moteurs déjà existants. Je désirais partir car je voulais faire du « jeu », ce qui était impossible avec Le Deuxième Monde.
Tu as développé des outils uniques pour faire Cyprien ?
Oui. L'idée était de faire non seulement un outil servant à programmer un jeu, mais aussi quelque chose à même de gérer des ressources graphiques en production, c'est-à-dire utilisables par tous à terme. L'outil s'appelle ISAAC (pour Intégration de Scènes et d'Acteurs Animés pour Cyprien), mais il peut faire bien plus que ça. On peut créer bien autre chose que des plates-formes 3D. Le noyau du système est ouvert pour faire n'importe quel type de titre : à terme, ce n'est qu'une question de fonctionnalités que l'on ajoutera. Avec un bon infographiste, un mappeur et un infodesigneur, on pourrait faire un niveau de Quake avec des lois physiques simples et des déplacements basiques en quelques semaines ; quelques heures pour créer un Pong 3D.
Un infodesigner ?
C'est un emploi en train d'apparaître : c'est une contraction d'informaticien et de game designer. Il est chargé de traduire des données de gameplay d'un joueur en données programmables. C'est en fait un mélange de joueur et de codeur avec une certaine connaissance en graphisme. ISAAC est l'outil idéal pour cette fonction.





Stéphane Bachelet Directeur artistique

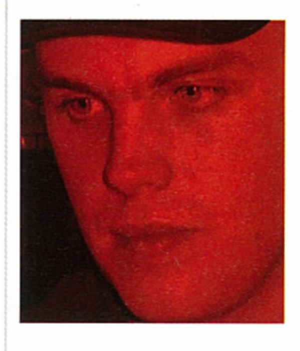
Joystick : Que peux-tu me dire sur les originalités du graphisme de Cyprien ?

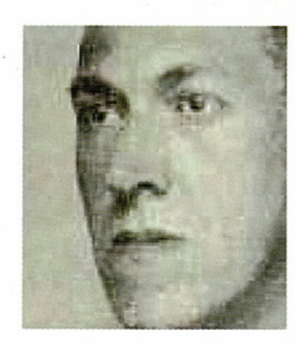
Stéphane Bachelet : Tout d'abord, chaque niveau a un style différent. Il fallait jeter à la poubelle tous les CD de textures photo qu'utilisent 90 % des artistes 3D dans le monde. Les bases de bois ou de rouilles finissent par être tout le temps les mêmes, comme dans des niveaux de Quake 2. C'est ce que j'appelle le syndrome du « 3DS Toolkit ». On a passé beaucoup de temps à dessiner les bases des textures. On a vraiment essayé d'avoir un maximum de variété au niveau des ambiances. Aucun « tableau » ne se ressemble tant dans sa construction que dans les teintes. On a à peu près 15 à 20 mégas de maps par point scénaristique, 5 à 6 points scénaristiques par « niveau », et 8 niveaux au total. C'est sans doute ce qui contribue à donner un look à un jeu, et il s'est d'ailleurs un peu créé tout seul. Rayman est un autre bon exemple de ce type, avec des textures très cartoon. Un parti pris artistique très fort.

DARK CORNERS OF THE EARTH

interview

Nous vous l'avions annoncé dans les news des mois précédents, Headfirst, un développeur basé à Birningham a signé un contrat pour un portage micro d'un jeu inspiré de l'Appel de Cthulhu. La chose se fera avec Chaosium, qui édite le jeu de rôle Call of Cthulhu. Pour le moment, on en sait bien peu, et seuls quelques screenshots ont transpiré de ce qui devrait devenir le premier jeu





d'action/horreur/rôle. En effet, bien loin d'être un simple RPG au tour par tour, Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth pourra se déguster en solo ou en équipe d'aventuriers craintifs sur le Net. Pour en savoir plus, nous avons interviewé Andrew Brazier (créateur de Simon the Sorcerer, un vieux jeu d'aventure qui rendait fou), le responsable du développement. Dark Corners of the Earth, qui cherche un éditeur, devrait pointer le bout de sa tentacule vers 2001.

Joystick : Andrew, es-tu toi-même un joueur de jeu de rôle ? Peux-tu nous en dire un peu plus sur ta gamographie ?

Andrew Brazier : Non pas vraiment, mais des personnes dans l'équipe le sont et ont bien sûr joué à l'Appel de Cthulhu dans le passé. Je réalise des jeux depuis à peu près 15 ans maintenant, la plupart du temps des jeux d'aventure ou des jeux de rôle. On a tout d'abord fait la série des Simon le magicien, mais avant, j'avais réalisé une tonne de jeux « d'horreur », que ce soit des produits comme Elvira en passant par des choses comme Personal Nightmare ou Waxworks. On a commencé avec des portages de licences de titres comme Gauntlet.

Quel but voulais-tu atteindre avec Dark Corners of the Earth ? Comment t'est venue l'idée d'une adaptation de Lovecraft ?

J'espère créer un jeu vraiment prenant et en faire aussi l'un des titres les plus terrifiants jamais vus. Quelques-uns d'entre nous sont des joueurs passionnés, et lorsque nous nous sommes vus offrir la chance de faire un jeu basé sur Lovecraft, nous avons sauté sur l'occasion. Ce n'est pas le genre de choses que l'on peut refuser.



Est-ce que tu as aimé les précédentes transpositions de l'univers de Lovecraft en jeux vidéo ? Je parle notamment d'Alone et de Prisoner of Ice. Je pensais d'ailleurs qu'Infogrames détenait les droits d'adaptation.

J'ai réellement apprécié la série des Alone in the Dark. C'était à la fois si nouveau et excitant d'avoir des personnages en 3D combinés avec une vraie histoire et une excellente atmosphère. Un très grand jeu. Alone premier du nom est toujours l'un de mes titres favoris à ce jour. Prisoner of Ice était un vrai jeu sous licence, mais lorsqu'elle a expiré, Infogrames ne l'a pas renouvelée. Nous l'avons récupérée et la détenons pour les quinze prochaines années ou les cinq prochains jeux.

Quels sont vos liens avec Chaosium Inc ?

Nous avons travaillé de très près avec Chaosium. Ils auront d'ailleurs le dernier mot sur ce que nous allons produire. Ils nous ont aussi aidés activement en nous fournissant des tonnes et des tonnes de matériel ayant trait à l'Appel de Cthulhu. Nous avons dévoré tout ça ces derniers mois.

Quelle sorte de jeu est Dark Corner ? Est-ce une espèce de RPG, un shoot à la première personne, ou quelque chose entre les deux ?

Cela va être un jeu d'aventure horrifique à la première personne. Il y aura des éléments de combat, mais ce n'est clairement pas l'attrait principal du gameplay. À la place, le joueur devra compter sur son habilité à mener des enquêtes et à élucider des mystères.

Le jeu de rôle original est l'un des rares qui ne fasse pas appel à la violence pour résoudre la plupart des situations.

Il y aura de la violence mais uniquement si le joueur court vers elle. De nombreuses créatures du mythe de Cthulhu sont si immensément puissantes qu'elle ne peuvent pas être blessées par des armes normales. Leur simple vue pouvant réduire un être humain en légume comateux. À cause de ça, le joueur devra régler ce genre de problèmes autrement qu'en sortant simplement son flingue comme dans les autres jeux. On pourrait le comparer un peu à un Thief, où vous pouvez de la même manière éviter l'affrontement.

Que peux-tu nous dire sur l'intrigue, les lieux et l'époque dans lesquels Dark Corners se déroule ? Quels objets et armes sont présents dans le jeu ? Fusil à pompe ? Brosse à dents ? Véhicule ?

Call of Cthulhu

Dark Corners of the Earth

UN CLASSIQUE DU JEU DE RÔLE

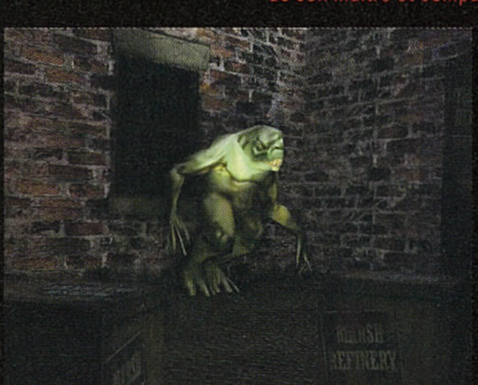
Première et seule adaptation de Lovecraft en jeu de rôle, l'Appel de Cthulhu a été créé par un gentil fou du nom de Sandy Petersen au début des années 80. Ce nom ne vous semble pas inconnu ? En effet, ce coyote a par la suite migré dans les jeux vidéo, et s'est fait connaître en bossant sur les textures et l'ambiance de Doom, ainsi que sur la série des Age Of Empires. Édité par Chaosium (www.chaosium.com) aux États-Unis, il est distribué et traduit en France par Jeux Descartes (http://www.jeux-descartes.fr/cata.html). L'Appel de Cthulhu se caractérise par des jeux où prime l'ambiance, la narration et l'enquête à l'action. Les joueurs appelés investigateurs sont dotés de caractéristiques originales, telles que la santé mentale, qu'ils ont tendance à perdre au fur et à mesure qu'ils en apprennent plus sur la vraie nature du monde qui les entoure.





H.P. LOVECRAFT, UN AUTEUR PROFOND

Howard Paul Lovecraft est un écrivain américain timide et conservateur né à la fin du siècle et doté, contre toute attente, d'un farouche esprit scientifique. Ce dernier s'est mit assez tôt à écrire de la fiction, à l'image de son maître et compatriote Edgard Allan Poe. Lovecraft a écrit des dizaines de récits dans un univers horrifique ayant pour dénominateur commun un panthéon de dieux inhumains appelés « Grands Anciens ». La plupart de ses histoires se déroulaient dans sa Nouvelle Angleterre natale au début du siècle, notamment à Arkham (ville imaginaire inspirée de Salem et de Providence). Les ouvrages les plus célèbres sont « Le Rôdeur devant le seuil », « Dagon » (chez J'ai Lu ou Belfond), « La couleur tombée du ciel », « Je suis d'ailleurs » (chez Denoël) Deux biographies d'un style très différent sont à conseiller. La première, « Lovecraft, une biographie », a été écrite par un ami (sur le tard) du maître : L. Sprague De Camp. Elle est parue il y a quelques années aux éditions NEO, mais est aujourd'hui épuisée. Une autre ressortie l'an passé a été signée de la plume de Michel Houellebecq (auteur connu pour ses deux romans cultissimes : « Les Particules élémentaires » et « Extensions du domaine de la lutte ») l'ouvrage est intitulé : « H.P. Lovecraft, contre la vie, contre la mort » et est paru aux Éditions du Rocher.



Cela va naturellement se passer dans les années 20 et débutera en Nouvelle Angleterre. Par la suite, le joueur pourra voyager dans des lieux aussi divers que l'Antarctique, l' Égypte, ainsi que dans le monde des rêves. Au passage, on visitera quelques endroits illustres du monde de Lovecraft comme l'asile d'Arkham, ou Innsmouth, l'université de Myskatonic. Les armes seront en quantité limitée selon l'époque. Globalement, on trouvera des fusils de chasse et des revolvers. Le joueur sera aussi capable de conduire des voitures, et même de piloter des avions.

QUE CONSERVES-TU DES RÈGLES DU JEU DE RÔLE DE CHAOSIUM ?

Les joueurs auront un certain niveau de santé mentale, qu'ils perdront au fur et à mesure du jeu. Cela leur posera différents types de problèmes, somatisés au travers d' hallucinations, de phobies, ou de psychoses de type paranoïaque, et j'en passe.

PARLONS TECHNIQUE. QUELLES SORTES D'INNOVATIONS POURRONS-NOUS TROUVER DANS LE MOTEUR DU JEU ?

Notre moteur de jeu (Le Netimmerse 3D Engine utilisé par des boîtes aussi prestigieuses que Digital Domain) supporte des tas de choses intéressantes comme le bump mapping, la réduction de niveau de détails, les surfaces courbes, le brouillard volumétrique, ou la cinématique inverse pour les animations. On se sert aussi d'un moteur physique le Havok Engine, qui nous autorise à attribuer des propriétés physiques à tous les objets du jeu pour qu'ils se comportent avec réalisme. On peut aussi simuler des choses inédites comme des liquides, des déformations d'objets souples, ou des trucs plus simples comme la gravité ou les effets de friction.

POURQUOI LE CHOIX D'UNE VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE TE SEMBLAIT ÊTRE LA MEILLEURE SOLUTION ? LE MONDE DE DARK CORNERS EST-IL COMPOSÉ D'UNE SUCCESSION DE NIVEAUX OU DE QUELQUE CHOSE D'UN PEU PLUS « JEU D'AVENTURE » ?

Dans une représentation de l'extérieur, on a plus le sentiment de contrôler un personnage que de s'incarner véritablement en lui. Pour le moment, nous avons prévu que le jeu soit en quatre parties, appelées « histoires » : chacune d'elles contient des chapitres. Les histoires sont totalement séparées les unes des autres, mais tendent toutes vers un but commun.

DANS UN TEL DOMAINE, L'AMBIANCE ET LA MUSIQUE SONT ESSENTIELLES POUR L'ATMOSPHÈRE. QUE VA-T-ON Y TROUVER ?

Oui, un excellent son est vital dans la création d'une ambiance. Des bruits de grouillement que vous entendrez dans le background pourront être bien plus effrayants que l'apparition d'une créature horrifique. On utilisera la technologie Aureal 3D pour positionner avec précision les bruitages. La plupart du temps derrière vous.

H.P. LOVECRAFT : INSPIRATIONS ET ADAPTATIONS SUR MICRO

Prisoner of Ice (Infogrames)
Alone in the Dark (Infogrames)
The Hound of Shadow (Electronic Arts)
Cult of Cthulhu (Arkham Games)



bêta version

fishbone

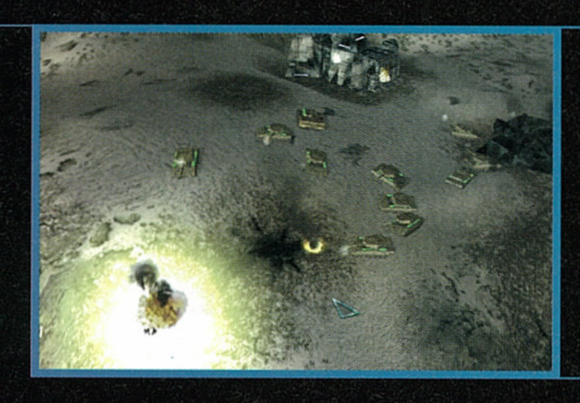
Remarquez l'éclairage des phares de chaque unité.





Earth 2150

Escape from the blue planet



MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR MATTEL INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TOPWARE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE MAI 2000







Alors que les gros titres se font attendre, voilà que les Allemands de Topware nous proposent une strat' temps réel pas piquée des hannetons. Et ma foi, il semble que bien leur en a pris, au vu de ce qui s'annonce comme un Warzone-like très réussi. Bien, bien, bien, les affaires reprennent...



La gestion de la météo s'annonce bien cool.







Allez, pour une fois, faisons les choses dans les règles, commençons par évoquer l'histoire d'Earth 2150. C'est vrai quoi, de la méthode, de la rigueur, de la discipline, voilà ce qui manque à notre jeunesse. Et dire que de mon temps, on jouait avec un bout de bois pendant des heures. Et quand on avait une orange à Noël, c'était la fête, on était heureux. Il faut dire que dans la mine où j'ai commencé à travailler, à l'âge de 2 ans, à part les rats et les pierres, on n'avait pas grand-chose à manger. Ah la la, en fait, ce qu'il nous faudrait, c'est une bonne guerre. Et c'est justement ce que vous allez faire avec Earth 2150. On applaudit pour l'enchaînement, merci bien. Mais pourquoi allez-vous vous battre cette fois, hum ? Eh bien voyez donc par vous-même.

Tout commence en 2140, alors qu'un conflit majeur éclate entre les deux principales puissances du moment, la Dynastie Eurasienne et les États Civilisés Unis. Comme les belligérants ne sont pas du genre à plaisanter avec des bombes de petits joueurs, ces imbéciles ont réussi à faire dévier l'orbite de la Terre à force de faire exploser leurs gros pétards. Oui, il faut dire que les mammouths de l'an 2140, ils sont assez balèzes. Pffff, c'était bien la peine de se faire chier à rouler à 60 km/h sur le périf, les jours de pollution, pour en arriver là. Mais bon bref, la boulette est faite, faut faire avec. La planète se rapprochant désormais irrémédiablement du soleil, la seule solution pour que les derniers moments de l'humanité ne se transforment pas en merguez-party stellaire consiste à fuir vers Mars. C'est vrai, ne dit-on pas « une bonne fuite vers Mars et ça repart ! » ? Si, on le dit, nous sommes d'accord. À ce propos, heureusement que ce n'est pas Nuts qui a trouvé le slogan, car se barrer sur une cacahuète pour sauver sa peau, c'est tout de suite moins crédible. Mais pour aller se réfugier sur une planète chocolatée, encore faut-il commencer par construire un immense vaisseau spatial. Et comme un engin de cette taille, ça ne se bâtit pas avec du nougat d'élevage, une nouvelle guerre éclate pour la possession des rares ressources minières de la planète. De plus, la Corporation de la Lune (une ancienne colonie



Earth 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET



Le moteur 3D prend en charge les lumières colorées.



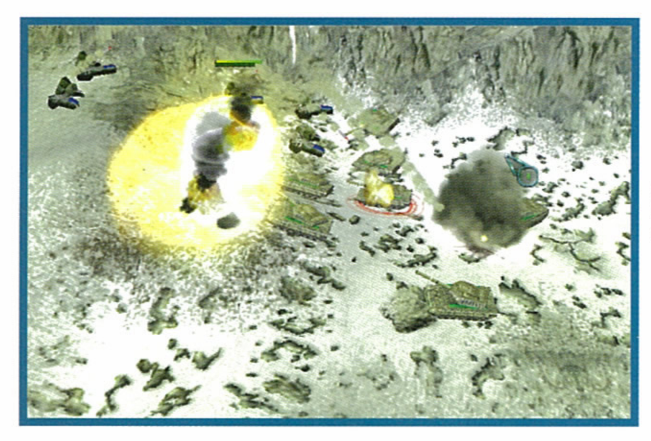
Une installation minière. Le nerf de la guerre...



terrestre) ayant également décidé de ne pas mourir, cela nous donne trois camps distincts qui vont s'affronter jusqu'à la mort. Voilà, le décor est planté, de même que mon PC perso, alors que je viens de lancer le jeu. Ce n'est pas grave, je vais aller bosser à la rédac'. Restez-là, je reviens tout de suite.

RESTONS calmes, restons CALMES

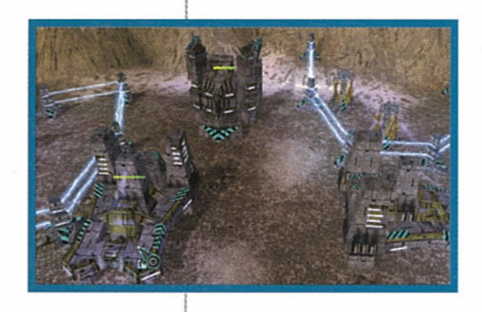
Ce qui est cool, quand on écrit un texte, c'est que le lecteur ne se rend pas compte du temps qui passe. Là, par exemple, je suis arrivé à mon bureau pour écrire le second paragraphe, alors que j'ai commencé le premier chez moi. Et vous n'avez rien vu, rien de rien. C'est vraiment magique, le multimédia. Bon, comme je vous l'indiquais, il n'y a pas plus tard que trois heures (ou quatre lignes, comme vous préférez), mon PII 400 Voodoo 3 n'a pas daigné lancer la bête. Genre écran bleu, retourne chez ta mère. Heureusement, le PC de la rédaction est moins récalcitrant, puisque le bougre ne rechigne pas à lancer la vidéo d'intro. Pas de surprise, on nage en pleine ambiance Terminator. Hop, nous voici maintenant devant l'écran du menu principal : les choses sérieuses peuvent enfin commencer. Comme nous vous l'expliquions il y a trois heures trente (ou quinze lignes, comme vous préférez... Mon Dieu que cette vanne est lourde...), trois camps attendent que vous preniez leur tête pour les amener sur Mars. Histoire de vous motiver, chacun d'eux propose une vidéo de propagande pour vous convaincre de les rejoindre. À l'instar d'un Starcraft, chaque puissance se distingue des autres par une gestion propre : récolte des ressources, gestion de l'énergie, types de bâtiments et d'unités, voilà sur quoi portent les différences. Ainsi, les États Civilisés Unis sont très portés sur tout ce qui touche à la robotisation, car sa population décadente ne s'intéresse qu'aux plaisirs physiques. Le gros du boulot est de ce fait effectué par des machines, et toutes les décisions importantes sont prises par des ordinateurs. Une belle bande de fainéants, ces gars-là. Quant à la Dynastie Eurasienne, il s'agit d'une puissance dont le pouvoir est extrêmement centralisé, pour ne pas dire dictatorial. En fait si, disons-le. À la base, le trip de ces gens, c'était le remplacement des organes humains par des pièces mécaniques. Production de cyborgs, clonages à foison et contrôle de la population, voilà de quoi était composé le quotidien de ces pauvres types. Une rébellion a toutefois mis fin à ces pratiques, mais la maîtrise technologique est restée. Enfin, la Corporation Lunaire, fondée en 2002, est une ancienne colonie terrestre qui a fait sécession en 2084. Oui, ça fait très « Alain Decaux raconte », mon histoire, je vous l'accorde. Pour vous résumer, tout cela signifie que chaque puissance possède un avantage dans un environnement précis : terre, air et mer.



Des explosions comme on les aime.

MAIS ce n'est PAS TOUT

Comme nous venons de le dire, la gestion des ressources et de l'énergie sera différente suivant le camp que vous choisirez. Ainsi, vous devrez tour à tour construire des mines, des raffineries, des derricks mobiles, des transporteurs, des centrales énergétiques, des capteurs solaires, ou bien encore des accumulateurs (parce que la nuit, le soleil, c'est pas trop ça). De la même façon, la méthode de construction des bâtiments variera en fonction de votre camp. Bien que le principe de base reste identique, à savoir le choix d'un emplacement à la fois constructible et alimenté en énergie, les édifices seront soit construits sous une espèce de dôme géant (comme celui qui protège la base de Goldorak, pour ceux qui se souviennent), soit « auto-bâti » sous vos yeux (avec plein de petites animations super mignonnes), soit « livrés » clef en main par la voie des airs (de petits vaisseaux déposent l'édifice déjà construit à l'endroit souhaité). Au passage, il est bien évidemment possible d'indiquer le sens dans lequel vous souhaitez diriger le bâtiment. Il faut dire que le jeu est entièrement en trois dés, et que l'aspect général de la bête fait



irrésistiblement penser à Warzone. Enfin, à Warzone en beau, pour être plus exact. Car ce qui frappe tout de suite dans Earth, c'est son design tout à fait affriolant. Les textures des bâtiments sont riches en détails, pas floues pour un sou, même lorsque l'on pousse le zoom au maximum. On notera également la présence de diverses animations, comme la fumée sortant des usines, les portes s'ouvrant pour laisser sortir les engins produits, ou encore les installations de défense dont on peut équiper chaque édifice. La météo est également de la partie, et vous aurez à combattre aussi bien sous la neige que sous la pluie. On retrouvera même le vent, qui, pour l'occasion, s'occupera de modifier la direction des flocons et des fumées. Le cycle du jour et de la nuit n'est pas oublié, puisque nous avons droit à une gestion des ombres et des lumières enthousiasmante. Chaque véhicule et chaque bâtiment est ainsi équipé de projecteurs, qui se déclenchent automatiquement lorsque la nuit tombe (il est toutefois possible de les allumer ou de les éteindre manuellement). De même, l'ombre portée des constructions change en temps réel, au gré de la position du Soleil ou de la Lune. Enfin, parlons des explosions et des tirs des armes, graphiquement tout aussi efficaces. En fait, sans vouloir pour autant trop s'avancer, bla bla bla, on peut dire que Earth 2150 s'annonce visuellement très réussi.



Plein de bonnes IDÉES

Comme dans toute bonne strat' temps réel qui se respecte, vous devrez effectuer des recherches pour up-grader votre technologie. Châssis, armement, équipement civil, voilà les trois principaux domaines couverts. Il faut dire que toutes les unités sont customisables, et qu'il est ainsi possible de se constituer une force de frappe sur mesure. Bah comme dans Warzone, quoi. Reste à voir si l'arbre des technologies atteindra

Vous disposez d'une base principale à partir de laquelle vous déployez vos troupes

la qualité de ce dernier qui, au fil des patches distribués pas Pumpkin, était devenu hallucinant. Autre gadget qui s'annonce prometteur en termes de gameplay, la possibilité de creuser des tunnels et d'y fourrer ses unités. Typiquement le genre de trucs qui vous permet de retourner une situation scabreuse en deux temps trois mouvements. Genre, je débarque au cœur de la base ennemie avec tous mes petits tanks, alors que ce dernier s'acharne à détruire mon QG. Ah, puisqu'on parle des unités, sachez qu'il est possible de les regrouper en une seule « entité ». Je ne parle pas de la classique création de groupes, mais de la possibilité d'organiser vos troupes en formations propres et ordonnées. Bonne idée, cela permet de contenter les adeptes de deux méthodes de gestion des combats. Au passage, plus vos unités sont victorieuses, plus elles gagnent de l'expérience, et plus elles s'avèrent efficaces au combat. En ce qui concerne les missions, on retrouve une fois encore un principe cher à Warzone. Effectivement, vous disposez d'une base principale à partir de laquelle vous déployez vos troupes sur les zones de combat. Vous n'avez pas besoin de repartir à zéro à chaque nouvelle mission (ces dernières ne sont pas linéaires), et il est de plus possible de switcher à tout moment entre le lieu du combat et votre QG principal. Un système de fenêtres multiples permet à ce sujet d'observer trois endroits différents, simultanément. Encore une bonne idée, mais j'ai peur que cette option ne soit très (trop) gourmande en puissance.

Parlons MÉCANIQUE

Terminons cette prise de contact par des considérations plus techniques. Le moteur 3D est à la fois Glide et Direct 3D. Il est clair qu'au jour d'aujourd'hui de notre époque actuelle, le choix du Glide s'avère discutable, tout du moins sur des machines récentes : résolution limitée, pas de 32 bits. Surtout que le sieur tourne très bien en Direct 3D, même lorsque les unités sont en nombre conséquent à l'écran. Pour ce qui est du multi, huit joueurs pourront s'affronter aussi bien en réseau local que sur Internet. Un éditeur de cartes est d'ailleurs fourni avec le soft, et pour une fois, son utilisation semble assez aisée. Parlons, pour conclure la conclusion, de la cinquantaine de séquences vidéo incluses dans les campagnes, histoire de faire avancer le scénario. Voilàààààà. En attendant Ground Control, Metal Fatigue, Dark Reign 2, ou encore Warzone 2120 (s'il sort un jour, suite au largage de Pumpkin Studios par Eidos), Earth 2150 semble posséder tous les atouts nécessaires pour vous faire passer de très bons moments. Verdict définitif le mois prochain.



L'écran de customisation des unités, intimement lié à l'arbre des technologies.

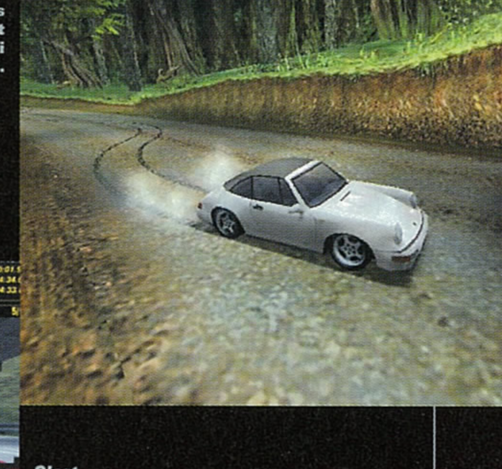




Vous ne perdez jamais le contact avec votre base principale, grâce à des transporteurs.

Vous devez construire sur les éclairs verts pour que les bâtiments soient alimentés en énergie.

C'est fou le hasard quand même. Porsche 2000 arrive le mois prochain, alors que je suis justement en pleine crise de Porschitude. Ok, pour l'instant, je n'en suis qu'au stade des posters, mais je sens que je vais bientôt toucher le gros lot. Si, si, je vous jure, j'ai une grosse intuition. Sans compter le rêve prémonitoire que j'ai fait cette nuit, lorsque j'ai vu mon réfrigérateur faire du rodéo sur ma 16/9. Si ça, ce n'est pas un signe de richesse, je n'y comprends plus rien. Et puis, j'ai déjà pas mal économisé : j'en suis à 1 458,50 F en pièces de 20 centimes. Alors bon, maintenant, mon principal problème concerne le choix de la Porsche. Et c'est là que le hasard fait bien



200 balles que c'est une nana qui conduit...



C'est peut-être ça, ces fameuses « routes parallèles ».

Need For Speed Porshe 2000

GENRE
Course de voitures

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Electronic Arts

SORTIE PRÉVUE
Mai 2000

Tiens c'est amusant, on peut ouvrir les portes, le capot, le coffre, la capote...



les choses, puisque Porsche 2000 (en fait Need For Speed 5), vous propose de conduire pas moins de 80 modèles différents. Cela commence avec la toute première 356 de 1950, et cela finit avec la toute dernière 911 Turbo. Personnellement, j'ai un petit faible pour la 911 Turbo de 93. Le dossier de presse nous informe que chaque véhicule sera composé de 2 000 polygones, que les cockpits seront en 3D, et que de nouveaux modèles seront téléchargeables gratuitement sur le site Web du jeu. 9 parcours au style européen et 5 « tracés comprenant des routes parallèles, des intersections et des raccourcis » seront également disponibles. Je mets des guillemets car le soft a malheureusement refusé de se lancer, et je n'ai pu vérifier par moi-même ce que cela signifiait exactement. Des autoroutes peut-être... Enfin, on verra ça le mois prochain. Il ne reste plus qu'à espérer que le soft sera dans la lignée de l'excellent Need For Speed 4.

Fishbone

Voilà, c'est celle-là que je veux pour aller faire mes courses.



Au programme : des voyages dans la banlieue proche de la Terre.

Après les astéroïdes, on aura droit aux débris spatiaux.



Tachyon The Fringe

GENRE
Combat spatial

EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Novalogic

SORTIE PRÉVUE
Mai 2000



Des petites excursions dans les nébuleuses locales seront prévues.



L'espace profond vous rappelle. Cette fois-ci, exit les bestioles zarbies et autres E.T. tordus, il est question de reprendre les gants et le casque, chevaucher sa super-fusée, foutre les gaz, et repeindre plein de systèmes solaires à grands coups de turbo-laser.

Horizons lointains

Tachyon nous propulse dans le futur, 500 ans plus loin. En ces temps lointains, la conquête spatiale a fait des bonds technologiques prodigieux, qui ont permis à l'homme de coloniser et son système solaire, et les systèmes, ceintures d'astéroïdes ou encore nébuleuses avoisinants. Comme de bien entendu, la nature mercantile de l'être humain l'a poussé à créer une foule de routes commerciales, et gagner sa vie en acheminant biens, marchandises, et personnes. Taper sur du pirate et du contrebandier est devenu chose commune, et récompensée. On jouera donc le rôle de Jake Logan, aventurier et pilote de vaisseau, qui profite grandement du système capitaliste instauré dans ce coin de la galaxie, en escortant ou acheminant une multitude de marchandises plus ou moins légales. Ainsi, de bases en bases, de systèmes planétaires en systèmes planétaires et de rencontres en rencontres, on se promènera

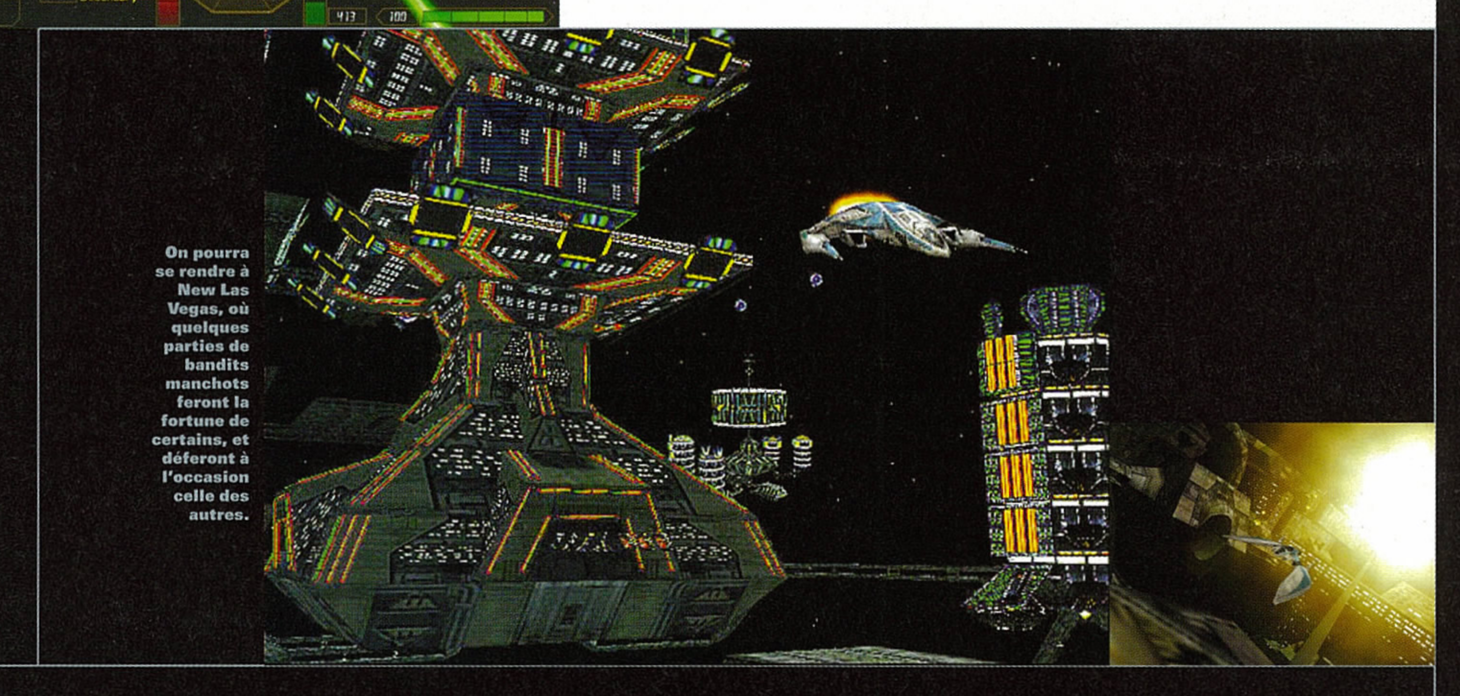


Des designs de vaisseaux dignes de Ron Cobb, ou de Chriss Foss, rencontrés dans pas mal de films de S.F comme Alien.

Certains vaisseaux attireront l'attention par leur gigantisme.

aux quatre coins de l'univers, histoire de faire un peu vomir les tripes de son vaisseau, et par la même occasion celles de ses ennemis. Enfin, toutes les missions et aventures proposées se dérouleront en plein milieu d'un conflit larvé entre une méga-corporation et une alliance rebelle. Ça rappelle Elite et Privateer 2 : The Darkening, ce qui est une bonne nouvelle.
Onze classes de vaisseaux seront disponibles, sur lesquelles on pourra greffer un grand nombre de gadgets. De même, on sélectionnera le type de vaisseau le plus approprié en fonction de la mission. Évidemment, il aura fallu auparavant l'acheter et l'équiper, mais cette option ouvre un côté très « commercial polyvalent » à l'aventurier qui sommeille en nous... Quelque part, on a l'impression qu'on a enfin le pouvoir d'organiser un tant soit peu les vastes casse-pipes qui tiendront lieu de missions de vol. Ce n'est pas qu'une impression puisqu'on parle d'un mode réseau qui devrait permettre à 120 joueurs de sillonner la galaxie simultanément. À suivre...

peTe BouLE



On pourra se rendre à New Las Vegas, où quelques parties de bandits manchots feront la fortune de certains, et déferont à l'occasion celle des autres.

Roland Garros 2000

GENRE
Simulation de tennis

EDITEUR
Cryo

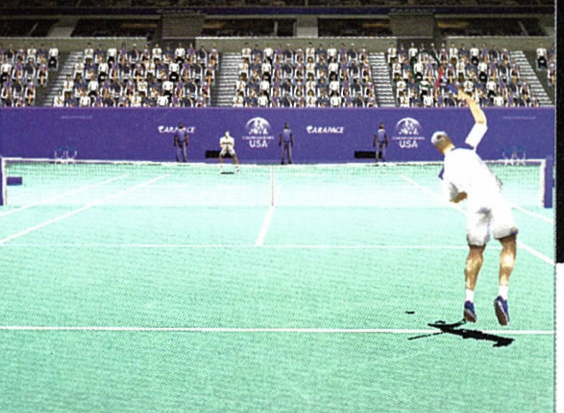
DÉVELOPPEUR
Carapace

SORTIE PRÉVUE
Avril 2000

Oubliez les Roland Garros précédents et imaginez un moteur 3D entièrement nouveau. Ce RG 2000 risque de vous étonner. Certes, il reste quelques petits défauts, les joueurs ne semblent pas parfaitement modélisés (un choix personnel des développeurs). Ils ont préféré que leur soft tourne sur une petite machine (233 MHz) plutôt que d'aligner des modélisations et des textures de la mort pour grosse bécane. En contrepartie, l'I.A. devrait être du genre coriace, ce qui est finalement le plus important. Certes, il y aura moins de joueurs que dans les précédents RG, mais leurs capacités seront beaucoup plus typées. Le spécialiste du fond de court ne ratera aucune balle, mais si vous le faites monter au filet, bonjour la catastrophe. Sortir vainqueur d'un tournoi ou d'une compétition vous donnera accès à un nouveau joueur plus performant ou à une raquette spécifique. Eh oui, la raquette jouera un rôle important dans le rebond de la balle, tout comme la terre battue, le gazon ou le sol de la salle.
Les niveaux de difficulté prendront surtout en compte le rayon d'action du joueur. Au niveau Facile, vous n'aurez pas besoin de coller la balle de trop près pour la renvoyer.
Côté environnement, trois terrains seront disponibles, dont Roland Garros bien sûr, avec Wimbledon et Flushing Meadows. Par la suite, le nombre de joueurs et de terrains devrait augmenter, avec une mise à disposition de nouveaux éléments sur le site du jeu.
Je vois déjà la petite étincelle s'allumer dans l'œil de mon ami iansolo à l'idée d'y jouer. Est-ce enfin le soft de tennis que l'on attendait tous ?

Kika





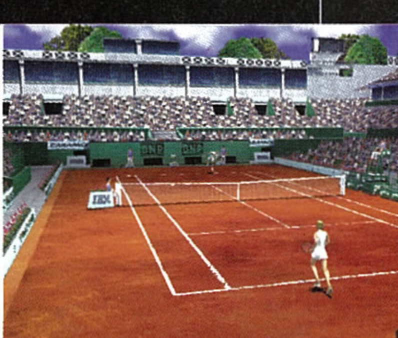




Après chaque échange, on pourra lancer un replay pour apprécier la qualité du coup joué.

Les joueurs seront typés : à chacun d'entre eux correspondront des points forts et faibles. Un mec qui est nul au filet ratera toujours plus de balles qu'un spécialiste de la volée, quoi que vous fassiez.





Vous pouvez jeter à la poubelle les éternels écrans statiques. Une caméra dynamique suit maintenant le joueur dans tous ses déplacements.



Grille de départ du Grand Prix de France de Formule 1

Lorsque cette grille sera complète, relevez les 10 mots se trouvant dans les cases jaunes et enchaînez-les dans la «grille circuit» (voir page 5).

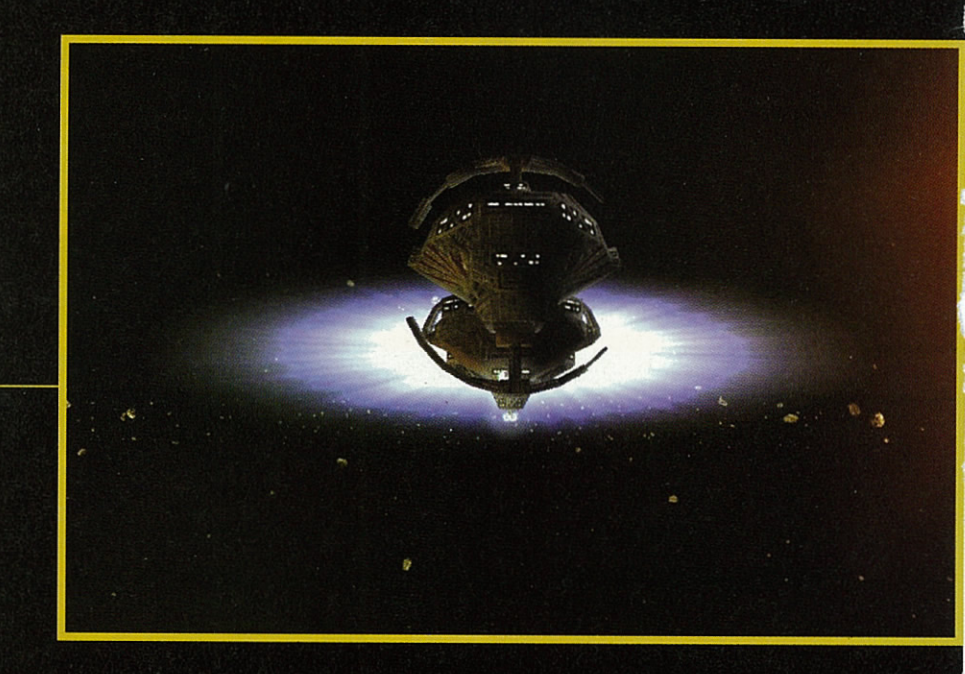
GAGNEZ 2 WEEK-ENDS V.I.P. AU GRAND PRIX DE FRANCE DE FORMULE 1

6

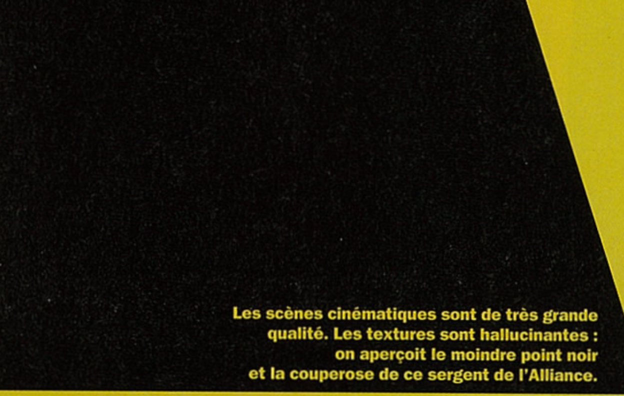


iansolo

Starlancer







Les scènes cinématiques sont de très grande qualité. Les textures sont hallucinantes : on aperçoit le moindre point noir et la couperose de ce sergent de l'Alliance.

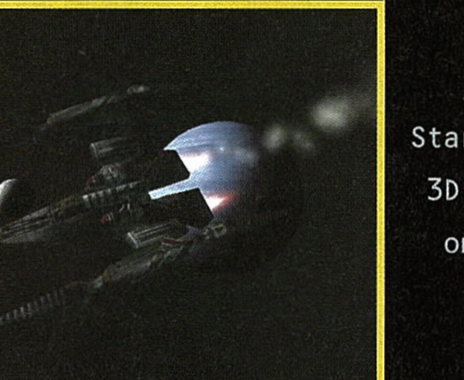


MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMBAT SPATIAL
EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR DIGITAL ANVIL
SORTIE PRÉVUE MAI 2000

Les frères Roberts, créateurs de la série des Wing Commander, sont de retour dans la galaxie ! Avec deux simulateurs spatiaux (eh oui, chacun le sien. Maman Roberts en avait marre de les voir se battre. Alors, comme ça, c'est tout bon). En attendant Freelancer, projet plus ambitieux, jetons un œil sur Starlancer, un shoot 3D splendide qu'ils ont choisi de nous servir en guise d'apéritif.

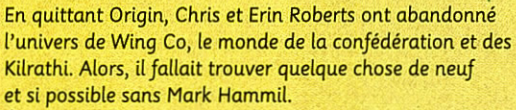


Hop ! largage dans l'espace. Par contre, l'apontage sera automatisé. Pas de risque de se crasher en retour de mission. Beuh, dommage.





Pour des légions de joueurs, la grande saga des Wing Commander est l'archétype du shoot spatial. De Wing Co 1 à Prophecy, la série a largement contribué à faire vendre (et upgrader !) des PC, en établissant les conventions et les standards de qualité du genre. Depuis, des titres comme Freespace sont venus pour boulotter une part du gâteau. Les frères Roberts ont quitté Origin Systems et laissé derrière eux l'univers de Wing Commander. Maintenant, ils bossent pour Microsoft dans leur nouveau studio, Digital Anvil. Et ils ont bien l'intention de faire savoir à la concurrence que le soft spatial, ben, c'est un peu leur truc. Starlancer est le fer de lance de cette nouvelle offensive, en attendant Freelancer, au parfum d'« Elite » plus prononcé.



Les cocos DANS L'ESPÂÂÂCE



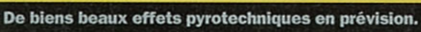
En quittant Origin, Chris et Erin Roberts ont abandonné l'univers de Wing Co, le monde de la confédération et des Kilrathi. Alors, il fallait trouver quelque chose de neuf et si possible sans Mark Hammil.

Étrangement, l'univers de Starlancer est moins space opera que celui de Wing Commander. Starlancer prend place dans un futur relativement proche – si on considère que 200 ans, c'est la porte à côté. L'humanité a colonisé le système solaire, grâce à la découverte d'une technologie de propulsion dernier cri. Mais les étoiles lointaines sont encore hors de portée. Les terriens ont emporté leurs vieilles rivalités politiques dans l'espace, et deux blocs principaux se mettent sur le pif. L'Alliance de l'Ouest (traduisez « les gentils ») est composée de l'ex-OTAN et du Japon. En face, la Coalition de l'Est (les gros méchants) regroupe l'ancien bloc soviétique et ses pays satellites. Mmm, c'est trop puissant comme background. Maintenant, je sais pourquoi je ne suis pas scénariste de jeux vidéo : je serais jamais arrivé à trouver ça tout seul.

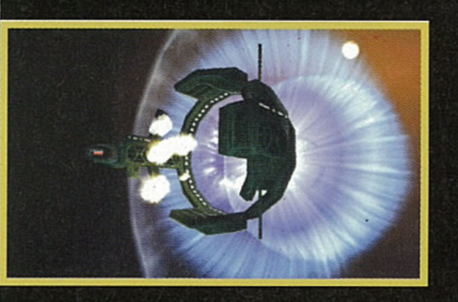
Trêve de persiflage. Dans la superbe intro en images de synthèse, on voit les p'tits gars de l'Alliance se faire botter le cul par la Coalition sur Neptune. En tant que jeune patriote aspirant pilote, le joueur se trouve enrôlé en catastrophe pour la grande opération dite du : « nan mais, pour qui y s'prennent les cocos ? Ça va pas se passer comme ça ! ». Objectif : prendre sa revanche sur l'ennemi atavique et, si possible, pousser jusqu'à la Terre et ses vertes prairies. Ce scénario ressemble à une vieille affiche de propagande de la Seconde Guerre mondiale. Et c'est justement le but recherché. Pour Erin Roberts, scénariste, l'action de Starlancer ressemble beaucoup aux grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, même si le design est bien plus moderne. Il s'agissait d'imaginer ce que pourrait être la première guerre humaine dans le système solaire. Et puis surtout, Digital Anvil voulait à tout prix éviter la présence d'aliens dans Starlancer. Ça a été fait et



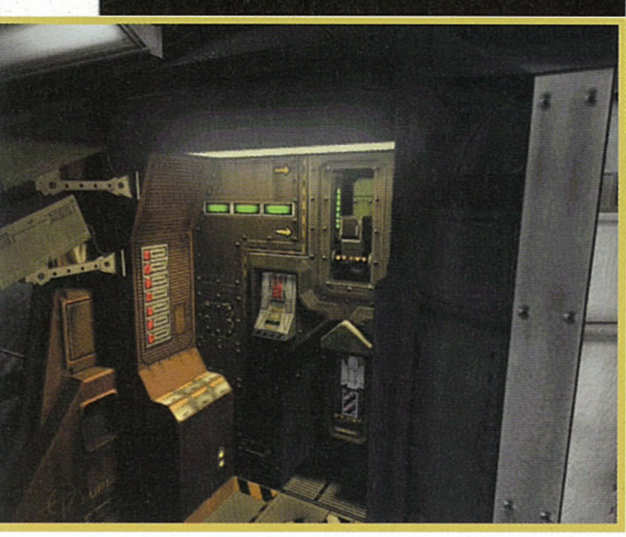




De biens beaux effets pyrotechniques en prévision.







On se baladera à la Myst, dans les coursives des vaisseaux généraux.



Près de 80 appareils viendront enrichir le bestiaire cosmique de Starlancer.

refait jusqu'à plus soif. « En plus, opposer les humains aux humains, c'est beaucoup plus dramatique », dixit Erin Roberts (NDRC : On parie combien que les aliens débouleront dans Starlancer 2 ?).

Exit LA VIDÉO

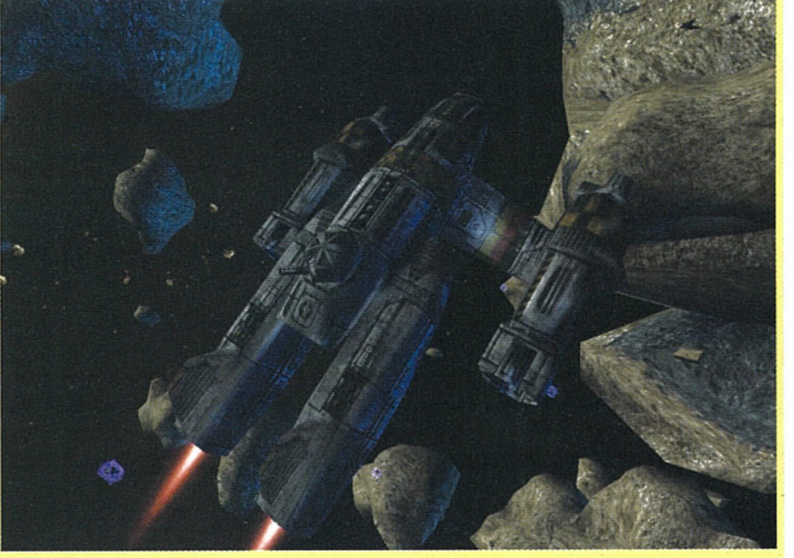
Un grand chamboulement s'est produit par rapport à Wing Commander. Et vous ne mettrez pas longtemps à vous en apercevoir. Dans Starlancer, il n'y a pas le moindre petit bout de vidéo. Eh oui. Pas de Maniac shooté sur fond bleu, pas de Mark Hammil en chair et en os, pas plus que d'ex-actrice du porno en chair et en... euh, non rien. Queud. À la place, Digital Anvil et Warthog nous proposent des personnages calculés en images de synthèse. Que ce soit lors des briefings, en se baladant dans les travées des vaisseaux amiraux, ou lors des communications radio/vidéo, les acteurs synthétiques ont pris la place des acteurs réels. Ici aussi, le choix ne s'est pas fait à la légère. Non pas que Chris Roberts soit échaudé après le bouillon pris avec Wing Commander, le film, mais la solution vidéo était tout simplement irréalisable vu les prétentions du gameplay. Ben ouais, dans les précédents Wing Co, le joueur n'était en contact qu'avec une vingtaine de personnages à tout casser. Dans Starlancer, c'est près de 160 trombines qui pourront s'afficher dans le circuit de communication vidéo de votre vaisseau. Ce n'était tout simplement pas réalisable en tournage réel.

Une autre raison a motivé l'abandon des scènes vidéo. Jusqu'à présent, les séquences de combat spatial et les vidéos servant à faire avancer l'intrigue étaient deux choses bien séparées. Pour Starlancer, Erin Roberts souhaitait une plus grande unité entre action et narration. C'est en fait un retour aux sources, un retour aux premiers Wing Commander. L'intrigue se déroulera au fur et à mesure que l'on jouera les missions. Du coup, il y aura davantage de décisions à prendre. Décisions qui auront une répercussion sur le déroulement de l'histoire. Le système n'est pas basé sur une arborescence de missions. Les 26 missions de la campagne se suivent de manière relativement linéaire. Mais le contenu de chaque mission dépend grandement des actions du joueur et des choix qu'il aura pu faire dans les missions précédentes. Prenons un exemple. Imaginons que vous deviez protéger un vaisseau. Ploum, ploum, les choses se passent bien et vous avez droit à un message de félicitations. Et une biture au mess, une.

Si, au contraire, le vaisseau est détruit, il va larguer des pods de survie et le commandement vous demandera de récupérer les pods. Si vous y parvenez, vous obtiendrez au moins un demi-succès pour cette mission. Allez, une petite mousse pour le réconfort. Dans le pire des cas, l'ennemi enverra ses forces récupérer les pods, capturera les rescapés et les soumettra à un interrogatoire. Mauvaise limonade, vous aurez complètement raté la mission. Et même le plus insignifiant des mécanos se permettra des réflexions oiseuses sur vos ancêtres, quand vous remettrez les pieds sur le vaisseau mère. Selon Digital Anvil, à peu près la moitié de ce qui se passera lors des missions dépendra complètement des actions du joueur. Reste à voir si ce sera aussi bien dans la réalité.

Écran TOTAL obligatoire

Bon, le scénario, le système des missions, tout ça, c'est bien joli, mais ce qui nous intéresse finalement, dans un soft de combat spatial, c'est un pacson d'action et un rendu graphique qui déménage. Après avoir effectué une poignée de missions, je peux déjà vous assurer que Starlancer va nous en coller plein la rétine. C'est du bon gros shoot ça, madame. Et vu la quantité de trucs qui défilent à l'écran, ce ne sont pas des pixels paresseux qui ont été recrutés pour le coup. Le moteur 3D (licencié à Warthog, voir interview d'Erin Roberts) est uniquement Direct 3D - Grosoft oblige - mais n'a pas grand-chose à envier aux meilleures productions Glide d'antan. Les explosions rotoscopées sont d'enfer. On ne voit quasiment pas les pixels, même à courte portée. Les vaisseaux explosent en laissant une constellation de débris que l'on traverse avec délectation. Les tirs bien fluo blastent dans tous les sens. On pourra choisir de piloter en vue interne avec ou sans cockpit. Le cockpit des 12 vaisseaux du jeu est réalisé en 3D. Il n'y a pas de

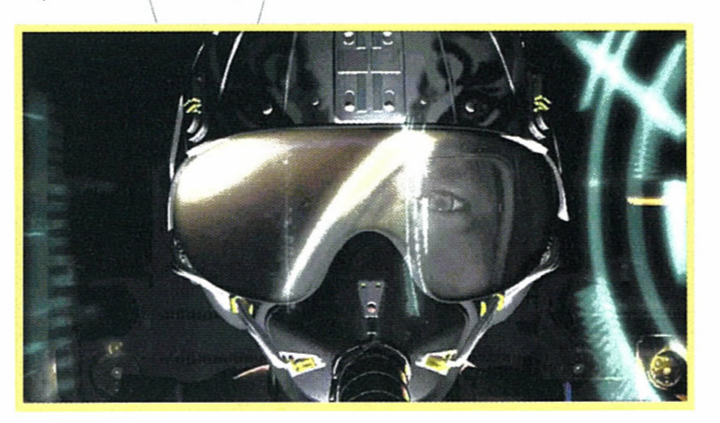


Parmi les 6 missions multijoueur en deathmatch, ce magnifique niveau dans les astéroïdes.

vue en cockpit virtuel comme dans X-Wing Alliance, mais les longerons qui bougent accentuent encore la fluidité des mouvements. On pourra aussi piloter en vue poursuite (notre appareil apparaîtra alors tout entier à l'écran) et aussi se battre confortablement dans cette vue grâce à un système de réticule 3D.
Dans Starlancer, l'espace est loin d'être vide. L'éther insondable est égayé par des dégradés de couleur à la I-War, des nébuleuses de gaz, plein de vaisseaux amiraux avec des trous dedans pour s'amuser à faire les cons en effectuant des passages en rase-boulons. Et puis, comme ça se passe dans le système solaire, on retrouvera les planètes bien connues : Neptune la bleuâtre, Saturne et ses gros anneaux, etc. Tout plein d'effets viendront titiller les yeux des amateurs du genre : sauts en hyper propulsion avec des traînées de réacteurs façon Homeworld, portes spatiales étranges... Le look des vaisseaux est moins délirant que dans Prophecy (c'était Syd Mead qui s'y était collé, alors forcément) mais je n'ai probablement rien vu en effectuant les premières missions.
Pour ce qui est des commandes, on retrouvera les fonctions habituelles des Wing Co : système d'armes et de ciblage, gestion des différents types de missiles et de la répartition de l'énergie, communication avec les ailiers et les gros porteurs, spatio camouflage... j'en passe et des meilleures. Évidemment, ça fait un bon paquet de touches. Mais ça reste moins complexe que du X-Wing, et on pourra se faire les dents avec les tutoriaux du simulateur. Quelques petits détails ici et là donnent à penser que Digital Anvil s'est inspiré avec raison de ses concurrents (il y a par exemple un parcours d'entraînement où il faut passer des portes circulaires dans un temps limite). Bref, plein de bonnes choses à passer en revue bientôt lors du test.

CONCLUZION-zion

Sans révolutionner le genre (Freelancer devrait être plus innovant), Starlancer est bien parti pour réintégrer la place laissée vacante par Wing Commander et actuellement squattée par Freespace, l'usurpateur opportuniste. Cette courte bêta version vous donne déjà une petite idée de ce qui nous attend. Par contre, il y a encore pas mal de questions laissées en suspens et à aborder lors du test. Quelle configuration pour que ça tourne au poil ? Est-ce que les quelques plantades survenues sur cette bêta version auront disparu dans la version finale ? Et puis le mode multijoueur, plutôt trapu, brillera-t-il au firmament du monde de l'Internet de l'an 2000 ? Hein ? Petit élément de réponse, quand même, pour la dernière question. Le multi s'annonce très performant. En outre, jusqu'à quatre joueurs pourront disputer la campagne en mode coopératif. Rien que cette fonctionnalité risque de valoir le détour, les amis.



ERIN ROBERTS, L'AUTRE FRÈRE ROBERTS



On connaît surtout Chris Roberts, le cinéaste amateur, mais ce serait sans compter le reste de la famille. Erin Roberts a intégré Origin Systems en 1988 comme designer et testeur. En 1990, il se voit confier la conception de l'Intelligence Artificielle des pilotes ennemis, dans le premier Wing Commander. Après avoir été producteur associé de Strike Commander, Erin Roberts rejoint l'équipe de Privateer. Il part en Angleterre, à Manchester, pour coordonner le développement de Privateer II : The Darkening. Avec une brochette d'acteurs de renom (mmh, Mathilda May !) et un moteur 3D revisité, Privateer II est l'un des meilleurs exemples de la « Roberts' touch ». Aujourd'hui, Erin est producteur de Starlancer chez Digital Anvil, développé en collaboration avec le studio anglais Warthog.

Quand a démarré le développement de Starlancer ?
Erin Roberts : Cela fait juste deux ans.

Starlancer est fortement scénarisé. Qui a écrit l'histoire ? Avez-vous l'intention de créer de nouveaux épisodes ?
J'ai écrit le scénario avec l'aide de Nick Elms et Phil Meller de Warthog. Nous avons un second épisode en prévision dans lequel l'Alliance devra libérer la Terre de l'emprise de la Coalition.

Vous avez acheté la licence du moteur 3D à Warthog. Est-ce que Freelancer utilisera le même moteur graphique ? Quelle a été la proportion de codes développée par Warthog par rapport à Digital Anvil ?
Le moteur de Freelancer sera différent de celui de Starlancer. La majorité des effets visuels et audio ont été réalisés par Digital Anvil. Le reste de l'équipe de développement est basé chez Warthog.

Avez-vous l'intention de sortir un éditeur de missions pour Starlancer ? Dans le cas de « Freespace 2 », la présence d'un éditeur de niveau a beaucoup joué pour la longévité du jeu.
Nous ne sortirons pas d'éditeur en même temps que le jeu. Mais il est probable qu'un éditeur sera disponible plus tard sur notre site Web.

Les cinématiques du jeu sont de première classe. Combien de temps y avez-vous consacré ?
Dix infographistes spécialistes des effets spéciaux ont travaillé pendant près d'un an sur les animations.

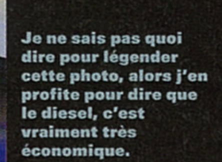
On a parlé d'une version DVD de Starlancer. Qu'en sera-t-il ?
C'est une question à poser au service Marketing de Microsoft. Tout ce que je peux dire c'est que nous avons mixé la bande son en Surround, au cas où. (NDR : Pour l'instant rien n'est prévu du côté de Microsoft).

Le nombre de missions est assez réduit (24 missions solo, plus 3 missions d'entraînement). Pourquoi ce choix ? Avez-vous une estimation de la durée de vie de Starlancer ?
Nous avons délibérément choisi d'offrir une expérience intense au joueur plutôt qu'opter pour des tonnes de missions répétitives. Chaque mission peut avoir jusqu'à 4 conclusions différentes en fonction des actions menées et les conséquences se répercutent dans les missions suivantes. L'éditeur de missions de Starlancer est le plus évolué de tous ceux sur lesquels j'ai pu travailler. Je pense qu'il faudra plus de 20 heures pour terminer la campagne solo. Ensuite, vous pouvez rejouer la campagne solo en multijoueur. Jusqu'à quatre joueurs en même temps. Et puis il y a 6 scénarios pour le deathmatch.

Après avoir bossé sur tant de simulations spatiales, n'en avez-vous pas marre des sauts dans l'hyperespace, des canons à ions et autres trucs S-F ? En d'autres mots : votre prochain jeu sera-t-il encore un autre simulateur spatial ?
Mon prochain soft sera un jeu de combat d'escouade à l'échelon tactique dans un univers futuriste. Vous voyez, encore de la S-F, mais avec un concept très différent... ce qui n'est pas désagréable.

Propos recueillis par The Lancers Reactor :
http://lancer.gamereactor.net
(un grand merci à Christian Koerner)

Comme le premier Rollcage, cette nouvelle mouture devrait bénéficier d'un moteur 3D très bien programmé.



Je ne sais pas quoi dire pour légender cette photo, alors j'en profite pour dire que le diesel, c'est vraiment très économique.

Rollcage stage 2

GENRE
Course de caisses futuristes

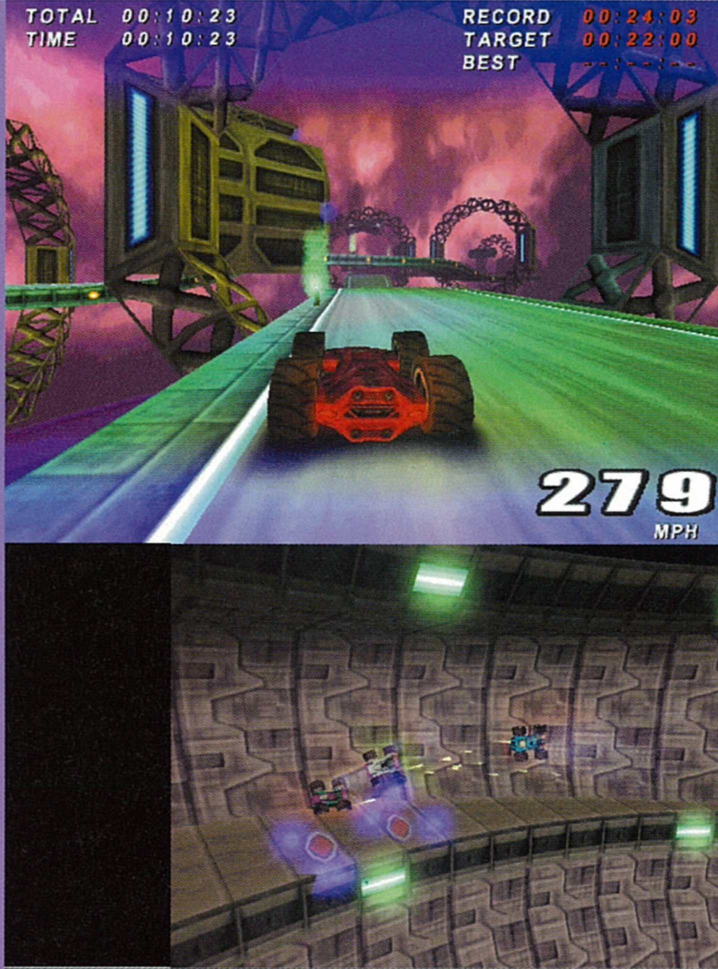
ÉDITEUR
Take 2 Interactive

DÉVELOPPEUR
Psygnosis ATD

SORTIE PRÉVUE
2e trimestre 2000

Le premier Rollcage était un jeu qui n'atteignait pas des sommets. Il a surtout eu le malheur de sortir en même temps que l'excellent Deathkartz, qui proposait des circuits et une jouabilité nettement supérieure, comme me l'a judicieusement fait remarquer iansolo. Alors les petits gars de Psygnosis reviennent à la charge et nous préparent un Rollcage Stage 2. Ils nous promettent qu'ils ont tenu compte des critiques des joueurs sur le premier épisode, et c'est bien urbain de leur part. Par exemple, exit les sales accidents qui désorientaient complètement la bagnole et pourrissaient le gameplay : les courses de Rollcage 2 seront beaucoup plus fluides dans leur déroulement. Évidemment, il sera toujours possible de rouler sur les murs et les plafonds, histoire de dégoûter ses adversaires en les doublant dans les tunnels étroits. Sur la preview qui nous a été donnée, on peut constater que les circuits garderont le style du premier épisode : on retrouvera cette succession de grands virages relevés et de lignes droites pleines d'accélérateurs pour taper les 700 km/h sans forcer (alors que ma Nissan Micra diesel peine à atteindre le 170 sur autoroute, en descente et avec le vent dans le dos. Je suis dég'...). La grande nouveauté de cette version viendra sûrement des nombreux modes de jeu que les développeurs ont incorporés. Pour le jeu solo, outre les classiques courses arcade ou le mode Championnat, il sera par exemple possible de jouer en mode Scramble : une course contre la montre sur des circuits très courts (il ne faut pas plus de 20 secondes pour les finir) mais particulièrement difficiles. En multijoueur, on pourra jouer en réseau à de nombreuses variantes qui s'annoncent très marrantes : courses de destruction, modes poursuites, combats dans une arène et même un football motorisé.

Ackboo



Une grosse caisse, c'est bien, mais une grosse caisse avec des guns dessus, c'est mieux.

Dogs of War

En français, ça veut dire « chiens de guerre ». Ce titre en vaut un autre, et en tout cas, il a le mérite d'être très explicite. Ça ne veut pas dire qu'il y aura plein de représentants de la race canine au milieu d'un champ de bataille, mais plutôt que l'esprit des belligérants est toujours très proche du toutou enragé, surtout lorsque ceux-ci se rencontrent. L'action se déroulera dans le futur, où seules les armes auront évolué : on trouvera une foule de missiles bizarres, fusils d'assaut aux effets pervers, et autres gros obus aux propriétés étranges. En ce qui concerne l'état d'esprit des protagonistes, il restera le même : proche du chien enragé. Ce jeu de stratégie temps réel mettra en scène plein de gens d'origines diverses, qui ne sont pas d'accord entre eux, et qui décident donc d'exprimer leurs différences à grands coups de canons. L'ensemble de ce vaste foutage sur la gueule est rendu en trois dimensions, et prend place sur des portions de terrain équivalentes à des carrés de 10 kilomètres de côté. Histoire de varier les plaisirs, on pourra admirer quelque 200 sortes d'unités différentes relativement bien détaillées, et qui s'ébattront au milieu de feux d'artifices et autres effets pyrotechniques rigolos, lorsqu'elles se feront copieusement tirer dessus. Comme c'est de la 3D, le relief aura une importance capitale, et la différence entre l'appellation « tir en cloche » et « tir tendu » prendra toute son importance. Le petit plus proposé par le jeu permettra au joueur de s'occuper non seulement de ses unités, sélectionnées pour la circonstance dans un ample geste de la souris, mais aussi de gérer quelques petits futés qu'on pourra faire bouger tout seul, en les commandant grâce aux flèches de son beau clavier. Ainsi, les menus plaisirs des joies du sniping ne resteront plus l'exclusivité de quelques Doom-like (ouais, on peut aussi le faire avec Battlezone), mais rentreront un peu plus dans les us et coutumes des jeux de stratégie temps réel. Comme on pourra mettre beaucoup de gens en même temps dans la même carte, le jeu en réseau ne sera ouvert, dans un premier temps, qu'à 8 joueurs. Après tout, c'est suffisant pour faire une guerre.

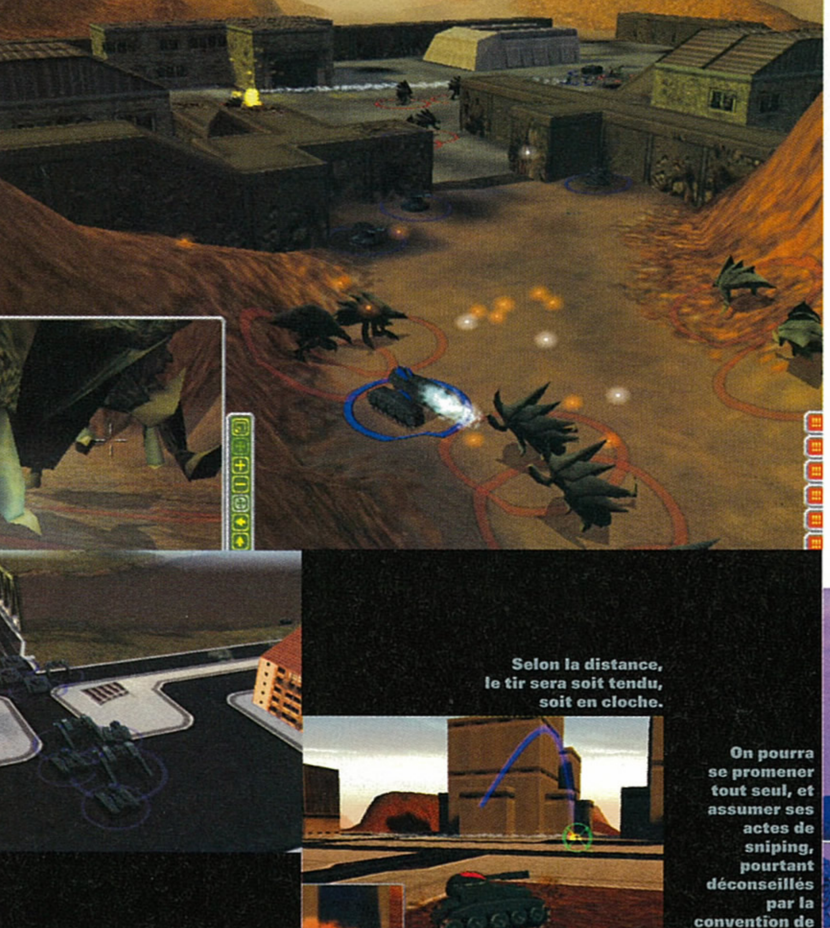
Pete bOuLe

GENRE
Action/ Stratégie temps réel

EDITEUR
Take 2 Interactive

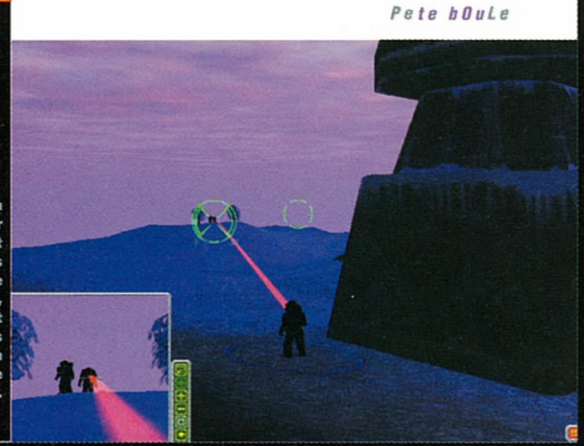
DÉVELOPPEUR
Silicon Dreams

SORTIE PRÉVUE
Fin Avril 2000

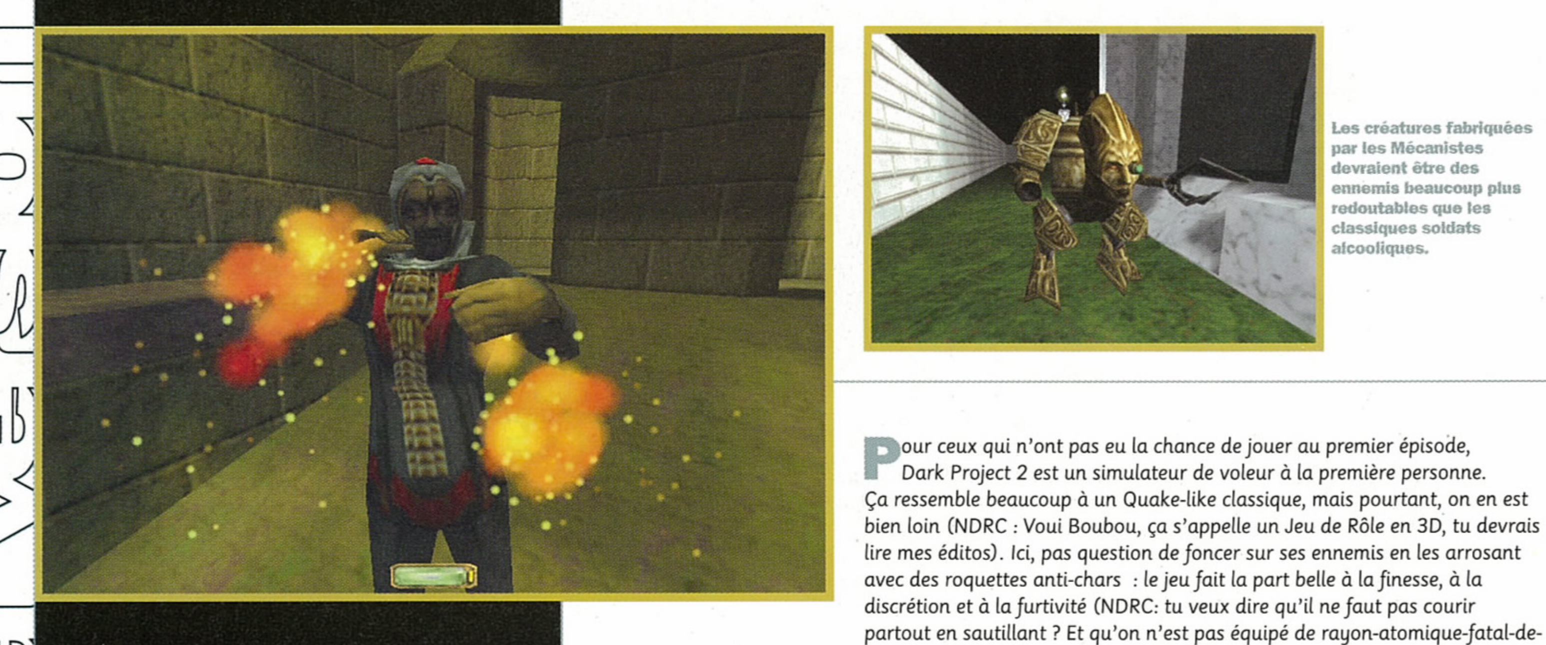


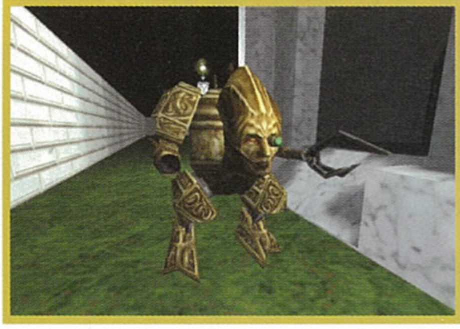
Plusieurs types de protagonistes sont prévus, notamment de gros crabes verts.

Selon la distance, le tir sera soit tendu, soit en cloche.



On pourra se promener tout seul, et assumer ses actes de sniping, pourtant déconseillés par la convention de Genève.





Les créatures fabriquées par les Mécanistes devraient être des ennemis beaucoup plus redoutables que les classiques soldats alcooliques.

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de jouer au premier épisode, Dark Project 2 est un simulateur de voleur à la première personne. Ça ressemble beaucoup à un Quake-like classique, mais pourtant, on en est bien loin (NDRC : Voui Boubou, ça s'appelle un Jeu de Rôle en 3D, tu devrais lire mes éditos). Ici, pas question de foncer sur ses ennemis en les arrosant avec des roquettes anti-chars : le jeu fait la part belle à la finesse, à la discrétion et à la furtivité (NDRC: tu veux dire qu'il ne faut pas courir partout en sautillant ? Et qu'on n'est pas équipé de rayon-atomique-fatal-de-la-mort™ ?). Dans Quiche au Thon 2, on incarne toujours Garrett, une sorte d'Arsène Lupin moyenâgeux qui passe son temps à dépouiller les bourgeois de la ville. Il est tellement surpuissant qu'il ne se fait jamais prendre, les gardes sont tous dégoûtés, et Garrett se fout de leur gueule grave.

Ackboo

Dark Project 2

L'ÂGE DU MÉTAL

Bon, Dark Project 2, c'est la suite de Thief. Ça aurait dû s'appeler Thief 2, me direz-vous. C'est vrai, mais Thief est aussi connu sous le nom de Dark Project. Du coup, Dark Project 2, ça prend tout son sens. En fait, l'éditeur du jeu l'appelle Dark Project 2, tandis que le développeur l'appelle Thief 2. Si tout le monde se mettait d'accord pour l'appeler Quiche au Thon 2, on serait sûr de ne pas s'embrouiller.

Jusqu'au jour où un nouveau shérif vient s'installer dans la ville et entreprend de resserrer les boulons. Là, le Garrett, il est mal, surtout que le shérif en question semble en avoir particulièrement après lui et qu'il ne sait même pas pourquoi. En même temps, une bande de fanatiques, les Mécanistes, commence à faire parler d'elle. Ils cherchent à prendre le pouvoir dans la ville grâce à leur savoir-faire technologique qui leur permet de construire des robots bien méchants, des caméras de surveillance et plein d'autres trucs hi-tech qui seront, vous l'avez compris, autant d'obstacles à franchir durant les missions que proposera le jeu.

Noir c'est noir

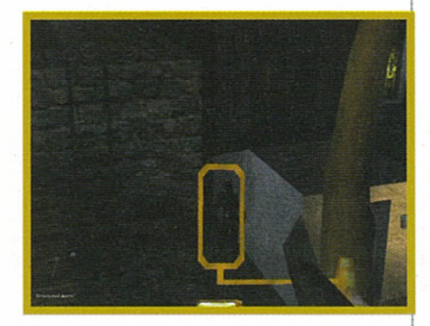
Dark Project proposait à l'époque un moteur graphique tout à fait honorable. Rien de bien fabuleux certes, mais il avait le mérite de retranscrire assez fidèlement les décors d'époque et surtout l'ambiance sombre et glauque d'une ville moyenâgeuse. Enfin, moyenâgeuse-techno, genre univers décalé. Tarte au veau 2 semble suivre le chemin de son aïeul. Le moteur est celui de System



MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATEUR DE VOLEUR
EDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR LOOKING GLASS STUDIOS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 2000



Évidemment, il sera possible de transporter les corps inconscients des gardes assommés et de les empiler en petits tas à l'abri des regards.



Grâce à la magie du jeu vidéo, l'arc se verra doté d'une lunette qui permet de placer précisément ses flèches.

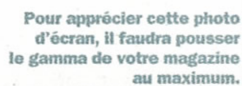
Shock 2, légèrement amélioré. Il convient parfaitement pour modéliser les nombreuses bâtisses dans lesquelles Garrett ne manquera pas de s'introduire par effraction. Cette bêta version nous confirme que la luminosité est toujours aussi faible. Il faudra donc pousser le gamma du moniteur à donf, et le gamma des options vidéo à donf aussi, sous peine de ne rien voir, pour peu que la pièce dans laquelle on joue soit un peu éclairée. Mais bon, c'est un petit peu la marque de fabrication de la série, hein. Sinon ça s'appellerait Sunny Project. Les améliorations au niveau de l'architecture, des textures, et du design général des niveaux devraient être nombreuses. Les bâtiments en particulier semblent plus grands, plus complexes et surtout moins vides que les précédents. On trouve des meubles luxueux et des tableaux sur les murs lorsqu'on va taper chez un riche marchand, des machineries complexes lorsqu'on visite les chaudières, des lits crasseux lorsqu'on dévalise les quartiers des domestiques, bref, l'environnement s'annonce plus riche et plus crédible qu'auparavant.



Trop d'innovation tue l'innovation

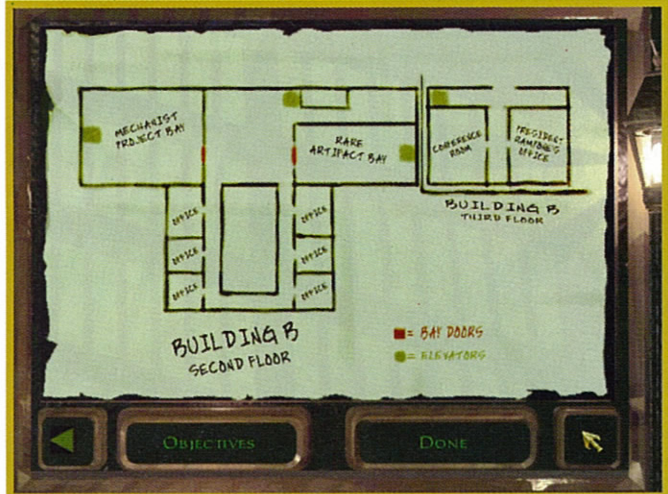
Puisqu'on ne change pas une formule qui marche, Émincé de taupe 2 reprendra tous les éléments de gameplay qui ont fait le succès du premier épisode. Les missions seront dans la même veine : il s'agira toujours de se faufiler dans le dos des gardes comme un petit ninja afin d'effectuer divers larcins, qui trouveront toujours une justification morale grâce au scénario : récupérer un objet particulier (parce qu'il appartient à un méchant), voler un certain montant d'or ou de bijoux (pour financer le combat contre le méchant) ou encore vider le coffre d'une banque (parce que les banquiers sont tous des escrocs). Selon le niveau de difficulté choisi, il faudra remplir un certain nombre de sous-quêtes pendant la mission. En mode Normal, on pourra se contenter de remplir l'objectif principal et basta. En mode Expert - le plus intéressant - des objectifs secondaires nous seront assignés, et il faudra prendre la peine de récupérer le maximum d'objets de valeur au passage, tout en évitant de tuer les gardes. L'arsenal de Garrett n'a guère changé depuis le premier Dark Project. Les flèches à eau seront de la partie : elles permettront toujours d'éteindre les torches afin de plonger une zone dans l'obscurité pour s'y faufiler en douce. Les flèches sonores attireront l'attention des gardes placés le plus loin possible, et je vous laisse deviner l'utilité des flèches de gaz, des flèches grappin, ou encore des flèches de feu. Plus expéditive, l'épée vous permettra d'éliminer les gardes s'ils vous ont repéré, tandis que le BlackJack enverra au tapis les ennemis qui vous tournent le dos, sans toutefois les tuer, parce que bon, on n'est pas des brutes non plus, c'est tellement plus sympa de briser une nuque.

Ces gardes que l'on maltraite justement, il ne m'a pas été vraiment possible de juger de leur intelligence. Avouons-le, ceux de Dark Project étaient parfois un peu cons. Dans cette bêta version de Tripes de poule 2, l'I.A. ne semble pas être à un stade très avancé, j'ai pu en effet apercevoir de nombreux soldats marcher face contre un mur pendant toute une mission. En revanche, leurs dialogues, leurs attitudes et leurs mouvements sont encore plus réussis que dans le premier épisode. On les entendra siffloter, renifler, pester contre leur boulot ; on pourra même obtenir de précieux indices sur la façon d'atteindre un objectif en espionnant leurs conversations. Les fans du premier épisode ne devraient pas être dépaysés lorsqu'ils découvriront Mousse au lard 2. D'après cette bêta version, les quelques innovations ne devraient pas être transcendantes. Heureusement, les améliorations techniques semblent à la hauteur, et la recette du jeu est tellement bonne, qu'on reprendra sûrement avec grand plaisir une grosse louche des aventures de Garrett.



Pour apprécier cette photo d'écran, il faudra pousser le gamma de votre magazine au maximum.





Pour éviter de se perdre dans les niveaux, la consultation de la carte, par ailleurs fort bien réalisée, sera indispensable.



Fourmis

Dups, on a déjà fait une preview. Oui mais c'était au mois de novembre. Alors, pour vous rafraîchir les idées, et puisqu'on a reçu une nouvelle version, on vous la refait. Fourmis est toujours un jeu de stratégie inspiré des livres de Werber, rien n'a changé. En revanche, le moteur a évolué, et on peut d'ores et déjà vous donner une idée précise du résultat.
L'engin est vraiment impressionnant. Totalement en 3D, il vous fait évoluer dans un décor champêtre des plus pacifiques. Entre les bruitages nature et les sous-bois fleuris, on est loin de s'attendre à une guerre totale entre insectes de tous bords. On a surtout beaucoup de mal à imaginer que derrière une feuille, se cache une mante religieuse prête à croquer vos ouvrières sans défense, ou que les bruits bizarres que vous entendez au loin sont des guêpes en mal de protéines. Les décors semblent impeccables, aussi bien sur que sous terre. De votre petit nid douillet construit avec amour, brindilles, terreau et fil d'araignée, vous enverrez vos troupes ravager le monde : ouvrières pour collecter nourriture et matériaux ; soldats pour latter surtout des fourmis, quelques colonies d'insectes gênants, et des gastéropodes source de miam miam.
Il est difficile de vraiment se faire une idée sur les missions. Certaines vous demanderont juste de parvenir à faire survivre votre fourmilière une année complète (toutes paraissent tenir compte de la durée), d'autres d'éliminer telle colonie adverse. La difficulté proviendra surtout du placement des sources de matière première et du terrain. L'ensemble s'annonce bien sympa, et après l'avoir eu entre les mains, on n'a qu'une envie : voir ce que la version finale a dans le ventre.

Kika



Les cinématiques sont un vrai régal pour les yeux. On est presque tenté de prendre le brin d'herbe qui s'agite sous notre nez, histoire de le grignoter.

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Microids

SORTIE PRÉVUE
Mai 2000

Difficile d'imaginer des attaques aériennes, mais lorsqu'on est installé à proximité d'une ruche, mieux vaut prévoir quelques troupes d'artilleurs.



**Vous débutez avec une fourmilière toute simple : deux, trois salles reliées par d'étroits couloirs.
Par la suite, au fil des agrandissements, votre forteresse deviendra un véritable labyrinthe.**

Upgradez votre collection



Commandez les reliures !

N°103



N°104



N°105



N°106



N°107



103 Tests : X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100
Sur le CD : World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2
Guide : Myth II - **Aides de jeu :** Starcraft Broodwar,Monaco GPRS 2

104 Tests : TOCA 2, Baldur's Data, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Gruntz, Army Men II, Machines
Sur le CD : Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
Aides de jeu : TOCA 2, X-Wing Alliance, Monaco Grand Prix : Monaco et Saint-Marin

105 Tests : Heroes III, Midtown Madness, Civilization II Multiplayer, Jane's Fleet Command, Requiem, Discworld Noir
Sur le CD : Tomb Raider 2 Gold, Alien vs Predator, Expendable, Corsairs, Hellcopter, Tribes, Requiem
Soluce : Commandos, le sens du devoir - **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : France, Espagne, Canada

106 Tests : Outcast, Dungeon Keeper 2, Jane's Fleet Command, Mechwarrior III, Railroad Tycoon 2, Star Wars, Hidden & Dangerous - **Sur le CD :** Outcast, Rushn't Shoot, F22 Lightning 3, Shadow Company, Alien vs Predator, Marine, Alien vs Predator - **Guide :** Heroes of Might & Magic III - **Soluces :** L'Amerzone, Commandos, le sens du devoir (2e partie) - **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : Grande-Bretagne, Autriche, Allemagne, Hongrie, Belgique

107 Tests : Darkstone, Command & Conquer, Heavy Gear II, Total Annihilation Kingdoms, Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur
Sur le CD : Darkstone, Rally 2000 Champion Ship, Shadow Man, Pandora's Box, System Shock 2, Fighting Steel
Soluces : Hidden & Dangerous, Dungeon Keeper 2 (1re partie) - **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : Luxembourg, Italie

108 Tests : Homeworld, Drakan : Order of the Flame, Rogue Spear, Jagged Alliance 2, GP 500, Excessive Speed, Soul Reaver
Sur le CD : Battlezone 2, Homeworld, Nocturne, Drakan, Driver, Expert Pool, NHL Hockey 2000, Madden NFL 2000, - **Soluces :** Dungeon Keeper II, Discworld Noir - **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : Grand Prix d'Europe (Espagne) et Grand Prix du Japon

109 Tests : Age of Empires II : The Age of Kings, The Nomad Soul, Canal Plus Classic Billard, Seven Kingdoms 2, Independence War : Defiance
Sur le CD : Classic Billard, Rally 2000 Championship, Unreal Tournament, Soul Reaver, Revenant, GP500, Mankind, Prince of Persia 3D
Soluce : Outcast - **Guide de jeu :** Homeworld

110 Tests : Rally Champion Edition 2000, FS 2000, Nocturne, Rayman 2, Swat 3, FIFA 2000, Theme Park World, Flight Unlimited 3
Sur le CD : Ultima IX Ascension, Armored Fist 3, Rogue Spear, Spirit of Speed 1937, Age of Empires II, TA Kingdoms, Sega Rally 2
Guide de jeu : Rogue Spear, Might and Magic VII

111 Tests : Imperium Galactica, Quake 3 Arena, Supreme Snowboarding, Interstate '82, Mankind, Half-Life Opposing Force, Creatures 3
Sur le CD : Interstate '82, Flanker 2.0, The Longest Journey, Messiah, Quake 3, Supreme Snowboarding, Swedish Touring Car Championship
Soluce : The Nomad Soul - **Aide de jeu :** Opposing Force

112 Tests : Ultima IX Ascension, Planescape Torment, Hangsim, KA-52 Team Alligator, Toy Story 2, Fly Airliner Series 757-200
Sur le CD : Shogun Total War, KA 52 Team Alligator, Pharaon, Age of Wonder, Shadow Company, Spec Ops 2, Swat3
Aides de jeu : Opposing Force, Supreme Snowboarding - **Soluce :** Rayman 2

N°108



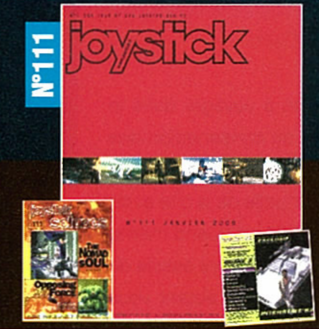
N°109



N°110



N°111



N°112



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuit) soit un total de .... F

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuit)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de .... F

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro,soit un total de .... F

HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !
LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



LE TESTAMENT DE CÉSAR

ROME

ÉDITEUR MONTPARNASSE MULTIMEDIA
SUR PC CD-ROM

Ce mois-ci, l'Italie prend une place considérable dans notre rubrique, et pour cause : deux nouveaux produits arrivent sur le marché, prêts à nous faire connaître les joies ineffables de la vie antique. Est-ce que le tiramisu existait déjà à cette époque ? et l'osso-buco ? Aucune indication là-dessus ; en revanche, vous deviendrez vite un pro de la Rome post-Jules César, car le premier soft vous introduit dans les jours troubles succédant à l'assassinat de l'empereur.

Vous voilà détective, plongé en pleine intrigue politique : la mort d'un ami de Cicéron et la disparition de son testament peuvent avoir des raisons insoupçonnées. Évoluant parmi des personnages historiques, vous découvrez les dessous de la politique de l'époque et vivez les événements de l'intérieur. L'intrigue vous propulse dans un scénario presque réel.

Les décors, fidèlement recréés, sont criants de vérité. Vous déambulez dans l'ancienne Rome, secouée par une des graves crises de sa civilisation. La fidélité historique, autant graphique que scénique, offre une dimension impressionnante et très riche. Le moteur est quelque peu buggé, mais une fois qu'on fait abstraction de ses défauts et des petites erreurs scénaristiques, on apprécie pleinement ce produit qui nous permet de pénétrer les mœurs de l'époque d'une manière exceptionnelle.



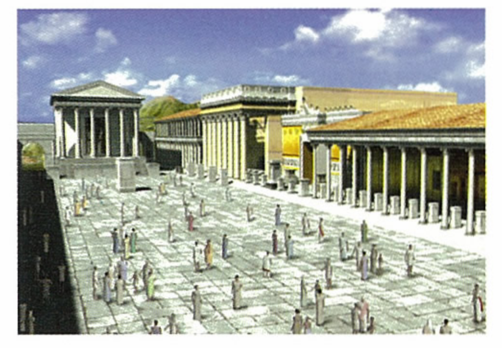






ÉDITEUR CRYO,
RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX.
SUR PC & MAC CD-ROM

Pompéi est une autre invitation à voyager dans le temps. Malgré l'excellent état de conservation des ruines et des cadavres ensevelis lors de l'éruption du Vésuve, la recomposition virtuelle de la cité et du mode de vie de ses habitants restent quand même approximatifs. Du coup, ce jeu d'aventure essaie de se rapprocher de la réalité, sans pour autant vous faire évoluer dans un scénario historique. Certes,



POMPÉI

LA COLÈRE DU VOLCAN



l'aventure débute quatre jours avant l'accident, mais l'intrigue principale basée sur une histoire d'amour manque de profondeur. Les personnages restent pourtant assez vraisemblables pour qu'on apprécie ce saut dans le passé à la poursuite d'un amour disparu. La progression s'effectue dans un environnement 3D, où hommes de rencontre et puzzles sont prétextes à découvrir les petites habitudes d'hommes morts depuis longtemps. La promenade est plaisante, et la possibilité de se balader dans la ville sans passer par l'aventure ainsi que l'encyclopédie, finissent par pallier les limites du scénario.



Le guide online du tourisme en Italie

ADRESSE : HTTP://WWW.ITWG.COM.

Ces deux aventures vous ont mis en appétit et vous désirez aller voir par vous-même les vieilles pierres italiennes ? Alors n'hésitez pas, faites donc un tour sur ce site (en anglais et italien uniquement). Plan des villes, hôtels, horaires des trains, compagnies aériennes, l'Italie devient tout d'un coup plus accessible. Vous y planifiez vos déplacements directement sur le Net en réservant à l'avance, et découvrez les adresses et les contacts essentiels pour vous débrouiller comme un chef en pays inconnu. Comprenant un nombre de liens impressionnants, ITWG est idéal pour concevoir son propre circuit touristique. C'était un communiqué du syndicat d'initiati... nan, je plaisante.

The Forum Romanum



ADRESSE
HTTP://LIBRARY.THINKQUEST.ORG/11402/

Si vous désirez approfondir vos connaissances romaines, rien de mieux que de vous trouver un petit site ultra-détaillé sur les ruines les plus connues de la cité : le Forum. En passant, vous apprendrez les détails intimes de la vie des grands hommes qui ont construit Rome, et rencontrerez toutes les personnalités ayant enrichi son histoire. Le site, uniquement en anglais, offre des textes intelligents comportant de nombreuses descriptions des habitudes romaines et des événements historiques. Clair et bien conçu, il possède son propre moteur de recherche, et propose une bibliographie et une sélection de sites propres à satisfaire vos envies de chercheur novice.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 05. Vds processeur Pentium II 300MHz 800F tbé. Demander Olivier au 04 92 43 25 66.

Dép. 06. Vends carte graphique Blaster Riva TnT neuve 16Mo port PCI (accélératrice 2D-3D, ramdaca 250MHz) : 690F et ATI Rage Pro 16Mo sans les drivers : 300F. Tél. : 06 70 53 78 55.

Dép. 06. Vds PII 266MMX, 32Mo RAM, carte ATI Rage Pro 3D AGP, H.D. 3Go, Sound Blaster 16, lecteur CD 12x, moniteur 15" enceintes intégrées + clavier + souris + Win95 + update98. Greg au 04 93 57 19 51 ou e-mail : gregory.opert01@libertysurf.fr

Dép. 13. Vds zip Iomega externe 100Mo + 15 disks : 500F. Tél. : 04 91 82 27 45 Éric.

Dép. 21. Vds carte graphique ATI Xpert@play 98 8Mo de RAM (2D/3D) 200F à débattre. Demander Benjamin au 03 80 24 79 11 seulement le week-end.

Dép. 21. Vds 3dfx 12Mo avec jeux et boîte d'origine. Sébastien 06 61 15 83 83 ou 03 80 45 41 96 (prix à débattre).

Dép. 30. Vends carte 3D Voodoo2 12Mo : 400F, ATI Xpert 98 : 200F. Le tout : 500F. Demander Jeremy au 04 66 77 07 39.

Dép. 31. Portable Dell C333GT Celeron 333 écran matrice active 14,1" TFT 64Mo SDRAM 4,3Go DD CD 24x modem ext. 56K V90 Windows 98 MS Works 99 garantie 05/2000 : 10000F.

PA mode d'emploi : ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes à qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Tél. : 05 61 40 51 14 / 06 03 94 42 08 e-mail : cabecou@free.fr

Dép. 44. Vends carte graphique 2D/3D PCI, Guillemot, Voodoo Banshee, 16Mo sous garantie, 500F, carte son Aztech 100F. Tél. : 02 40 86 99 26.

Dép. 44. Vds Pentium 133, 24Mo de RAM, CD 4x (sans lecteur disquette, carte son ni disque dur), l'ensemble ou pièces pas cher, ou échange contre 3dfx, Voodoo 2 ou graveur. Appeler au 02 40 61 50 10 le soir ou boblebeau@aol.com

Dép. 52. Vds barrette de mémoire 128Mo PC 100 prix : 1000F, et barrettes de mémoire 32Mo PC66 prix : 300F, le tout en SDRAM. Tél. : 03 25 56 43 62.

Dép. 57. Vends carte graphique Riva TnT AGP 2x 16Mo SDRAM servi 1 mois cause upgrading. Tél. : 03 82 53 60 03 ou linuz@infonie.fr

Dép. 59. Vds carte graphique Xentor 32 TnT2 + STV nf : 1000F, lecteur CD Panasonic 24x : 110F, modem Novafax 33,6K : 120F, Joystick Sidewinder 3D Pro : 150F. M. Peng Paul, 285 rue de Lille, 59250 Halluin.

Dép. 60. Modem 56K US Robotics : 400F et DD 6,4Go : 600F. Tél. : 03 44 26 39 39 après 18h.

Dép. 67. Vends Joypad T. Leader 3D + jeux. Appeler au 03 88 79 15 92 demander Guillaume.

Dép. 67. Vds 3dfx Guillemot Voodoo2 12Mo état neuf avec jeux : 400F. Tél. : 03 88 70 26 64 (Aurélien).

Dép. 69. Vds K6 2 3D 333MHz + sa carte mère TX Pro : 2500F (possibilité de vendre séparément) + SB 16 50F + ATI Rage II (vidéo 4Mo) : 50F + volant Race Leader 3D : 150F. Prix à débattre. Demander Julien au 04 78 25 03 03 après 19h30.

Dép. 73. Vds P200 MMX pb DD 3,2Go + 3dfx2 + 98 RAM + écran 15" CD 24x + Win95 + logiciels, le tout à débattre. Tél. : 04 79 00 06 59 ou 06 81 41 43 48.

Dép. 75. Carte graphique STB 4400 sortie ETV (puce Riva TnT) 16Mo AGP avec derniers drivers. 550F : 06 14 73 20 83.

Dép. 75. Vds P233MMX + carte mère socket 7 + 49Mo EDO + boîtier AT + carte son 16 bit + carte video Mystique 4Mo. Faire offre à Sébastien 01 45 82 15 32 au 06 19 23 22 90, spawny@libertysurf.fr

Dép. 75. Vds Erazor 3LT TnT2 M64 neuve (pour cause incompatibilité) encore sous garantie. Prix : 500F. Contacter Hugo au 01 45 67 58 46 en soirée. Affaire à saisir ! ! !

Dép. 75. Youhou ! Voilà, il se trouve que j'ai en ma possession 2 paires de baffles qui marchent très bien. Pro Beat, 30F et Sound Blaster, 30F. Si ça vous intéresse. Tél. : 01 42 28 76 67, demandez Guillaume.

Dép. 75. Vds Athlon 500 cm Gigabyte GX71 200MHz 128 SDRAM DD 13,5Go Ata66, GeForce 256 DDR, Sound Blaster Live Player, Sony 17" 21 OES CD Creative 48x, clavier, souris Logitech sans fil, Windows98 2nd Ed Forest-jump@yahoo.fr ou 01 47 07 72 88 : 11000F.

Dép. 75. PC complet : K6 350MHz. RAM 128Mo, DD 4,3Go CD 36x, Voodoo 3 2000, 16Mo. Sound Blaster 64 PCI zip 100. Réseau Ethernet. Écran Sony 15". Acheté fin mai 99. Garantie constructeur : 6000F. Tél. : 01 43 38 35 66.

Dép. 75. Vds PC Compaq Presario 2280, Cyrix MII 333, 32Mo RAM, DD 3,2Go, carte vidéo 4Mo D3D, écran 15", Win98, antivirus McAfee, Quicken98, encore sous garantie. Prix : 3500 F à débattre. Nicolas, après 18h00 au 01 45 88 82 31 ou 06 62 35 82 31.

Dép. 75. Vds P200 3dfx2 24Mo CD 40x 3000F. Tél. : 01 45 82 58 35 après 19h.

Dép. 76. Vds PC 300MHz Celeron, 64Mo SDRAM, 3dfx Voodoo3 AGP, son Yamaha 3D, DD 4,3 Go, carte Ethernet, écran 15" 1280x1024, CD 36x, clavier, souris trackball, HP, jeux et logiciels, joystick, pad, 5000F : 06 68 29 12 99.

Dép. 76. Vds 3dfx Voodoo2 12Mo, Matrox G100 4Mo (400F et 200F). Tél. : 02 35 20 22 62.

Dép. 77. Vends maxi tour TnT2 Mh64 K62333 2CD 24x 32x DD 3,2Go UDMA66 Voodoo2 12Mo, carte mère Asus P5A, écran HP 15" 96Mo RAM, imprimante HP Deskjet Modem 56K carte son Rockell, souris + clavier, le tout pour 8500F. Tél. : 01 60 63 47 66.

Dép. 77. Vds carte graphique 2D/3D : Voodoo Banshee 16Mo (Guillemot) avec drivers récents : 250F. Tél. : 01 64 66 22 79. Demander Brice, ou e-mail b.bayart@free.fr

Dép. 77. Vds carte mère abit BP6 « bi-socket 370 » + Celeron 366 overclokable à 550MHz + 128Mo SDRAM 100 ecc. Le tout neuf sous garantie, prix : 2500F ; avec Matrox G400 AGP 16Mo nve : 3000F. Tél. : 01 64 08 93 33 ou michael.lavoisier@free.fr

Dép. 77. Vds graveur Ricoh 4x4x20 IDE état neuf, servi 2 semaines, sous garantie, 1100F à débattre. Tél. : 01 64 02 67 27 après 18h.

Dép. 80. Vds carte vidéo Intel 740 / 8Mo AGP x2 + driver ; vends carte son Sound Blaster 64 PCI + driver + enceintes 120W. Vds disque dur Western Digital 4,3Go UDMA 33. Tél. à Thomas au 03 22 45 41 17 le soir.

Dép. 91. Vds PC 166MHz, 48Mo EDO, DD 2,5Go, ATI 4Mo PCI, son 16 bits + MP, CD12x avec 15" + Office97, Win98 avec jeux + joystick 5 boutons : 2800F. Tél. : 01 60 81 92 08 (Maxime) ou si absent, laissez mail à patricia-imbernon@carrefour.fr

Dép. 91. Vds processeur Intel PII 450MHz : 1100F à débattre. Tél. à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vends carte vidéo i740 8Mo RAM + barette 32Mo SDRAM PC100 + lecteur CD 36x max (sans marque). Prix : 500F (prix définitif). Contacter Saïd au 01 60 11 42 85.

Dép. 91. Vds carte mère Asus P55T2P4 + Pentium 166 + 4x16Mo EDO + Diamond Stealth 3D 2000, le tout 1000F à débattre. Vds aussi S3 Trio 3D 4Mo AGP : 90F. Tél. : 01 64 98 79 01 après 19h (demander Benoît).

Dép. 91. Vds K6-2 350MHz cm Gigabyte 64Mo SDRAM-100 Banshee 16Mo AGP 40x PCI 64 (S. Blaster) boîtier ATX 235W, le tout en très bon état : 3500F. Tél. : 06 67 10 37 38 (après 18h30).

Dép. 91. Vds TnT2 M64 32Mo tte neuve CD driver sans boîte : 650F ; graveur Sony CRX100E -de 8 mois avec boîte et logiciel 4x2x24x : 1000F ; Voodoo1 4Mo : 100F. Demander Jérôme au 01 60 88 24 27 après 18h.

Dép. 92. Vds Cyrix 200MHz + 24Mo +1,2Go + Win95 + Works + 3dfx1 4Mo pour 1800F. Contacter Thomas au 01 47 49 05 87 tous les jours.

Dép. 92. Vds une carte mère Intel. TX + processeur AMD K6 233 + disque dur 3,2Go + 64Mo SDRAM (66MHz) + c. vidéo S3 Virge PCI 4Mo + carte 3D 3dfx1 à 4Mo PCI, le tout pour 1300F. Vds également orgue électronique 61 touches pour 500F. Demander Mr Richerol Jérémy. Tél. : 01 45 06 38 44.

Dép. 92. Imprimante HP690C + 4 cartouches sup. (3 noires + 1 couleur) : 1000F. S3 Virge 4Mo + 3dfx Voodoo1 : 250F. Benjamin au 01 46 44 48 28 ou couz@free.fr

Dép. 92. Vds CPU 166 + DD 1,7Go + 16Mo RAM + CD 8x + S3 Trio + carte son + 15 pouces + graveur + modem à 4500F. Demander Antoine au 01 46 04 88 02.

Dép. 93. Vds P200MMX Maxi tour DD 2,1Go 32Mo RAM CD 10x Matrox 4Mo cs 16 bits écran 15" neuf HP 60W scanner SCSI 24bits + carte SCSI : le tout 4000F à débattre. Tél. : 01 43 85 70 63 ou 01 48 68 94 33 (prof.) Phil. Noël merci.

Dép. 93. Vds K6 200 + c. mère + 32Mo EDO + carte ATI Rage 4Mo PCI + Voodoo2 (neuve) 12Mo PCI. Le tout à 1100F. Tous drivers fournis. Demander Olivier au 01 48 91 36 92. Vds sur déplacement (pas de correspondance).

Dép. 93. Celeron 333 64Mo DD 3,2Go Voodoo 3. 2000 AGP SB Pro CD 36x graveur 4x4x20 écran 17", deux enceintes, clavier, souris Win98, Norton, jeux, etc. 5000F. Alain 01 42 43 66 49.

Dép. 93. IBM 300 + carte mère Ati + 32Mo SDRAM + DD 1,2Go + DD 586Mo + CD 4x + Voodoo2 12Mo + graphics Blaster Extreme + maxi Sound 16 + écran 14" + HP + modem + câble nul modem + clavier + souris. Garantie à vie. Prix : au plus offrant ou 4500F à débattre. Tél. : 06 83 67 84 67.

Dép. 94. Vends Celeron 400MHz, DD 4,3Go, 32Mo, CD 32x, carte son SB, carte vidéo Matrox, clavier, souris, W98 : 4000F à débattre + écran 15" 700F Tél. : 01 45 93 47 06 après 20h (répondeur) jdg181@nomade.fr

Dép. 95.Vds AMD K6 200, 64Mo RAM, écran 17", CD 12x Plextor en SCSI, carte Adaptec Aha2940, 5,3Go en 2 disques durs (Arack), S3 Virge vx, 3D Blaster Voodoo2 en 12Mo, carte réseau, 2 cartes son. Tél. : 01 30 31 37 57 (Wilfried) 3500F.

Dép. 95. Vds P233 MMX Cibox + 32Mo + 2Go + ATI Rage Pro 4Mo + Win95 + Word Perfect7 suite sans moniteur. Prix : 1800F. Tél. : 01 30 40 00 47 (répondeur).

Dép. 95. Vends Matrox MGA G200 AGP Millelium avec facture (encore sous garantie) : 500F. Demandez Patrick au 01 34 28 01 79 ou au 06 61 11 34 31 par e-mail : lion28@caramail.com

Dép. 95. Vends 3D Blaster Voodoo2 12Mo + jeux + drivers + boîte et connectique. Contactez Antoine au 01 30 72 46 40 ou par e-mail : pierlab@club-internet.fr Prix : 700F.

ACHATS PC

Dép. 12. Achète carte 3dfx Voodoo3 2000 PCI. Contacter Jean-Charles au 05 65 68 59 64 après 18h. Merci d'avance et bonne année à tous.

Dép. 13. Achète Voodoo2 8Mo avec ou sans driver à prix très bas et cherche donateur de disque dur toute taille. Étudie toute offre. Demander Pierre au 04 42 66 84 78 ou djpetergold@hotmail.com (téléphone pas avant 18h).

Dép. 17. Recherche toutes cartes 3D à partir de 12Mo + processeur 300 (ou +) + carte mère (Celeron ou PII) 32Mo SDRAM + carte son + disque dur >3,2Go. Étudie toute proposition à prix raisonnable de préférence. Tél. : 05 46 91 07 00.

Dép. 17. Urgent ! Achète DD IDE autour de 3Go + 64 RAM EDO (2x32) + 233MMX le tout vraiment pas cher (frais de port à ma charge). Faire offre par e-mail à Olivier3000@caramail.com.

Dép. 24. Achète carte Maxi Gamer Guillemot Xentor TnT2 AGP à bon prix. Faire offre au 05 53 80 78 38 Pierrick (et 64Mo PC 100).

Dép. 29. Achète CPU de 266MHz Pentium + sa carte mère overcloque si possible. Tél. à Florent au 02 98 90 28 44 ou drgan6133@softhome.net

Dép. 31. Je recherche une TnT (carte graphique) port PCI seulement avec de la RAM. Très urgent, faire offre à Mr Maume Christophe, 21 rue Claude Forbin appt. n° 101, 31400 Toulouse.

Dép. 37. Cherche barrettes IDE 32 ou 64Mo, demander Anne au 02 47 45 25 85.

Dép. 45. Recherche processeur PII 300 –333MHz maxi, prix correct, au 02 38 26 01 08 après 20h (Stéphane).

Dép. 57. Cherche graveur réinscriptible jusqu'à 500F, carte vidéo 3dfx Voodoo 3 PCI ou AGP à moins de 600F, cm MSI MS-5169 AGP Socket 7 à environ 300F. Vous pouvez me faire vos offres sur balland.emmanuel@wanadoo.fr ou au 03 87 74 04 44.

Dép. 59. Recherche Pentium I 200 MMX ou 233 MMX. Faire offre au 03 28 41 20 18 après 19h. Demander Mathieu.

Dép. 75. Achète une carte graphique VLB. Contacter Charles au 01 40 22 97 26, ou journée 01 42 78 88 78. Vds 2x4Mo EDO 80F. 1x16Mo DRAM 100F, etc.

Dép. 91. Achète DD 8Go 5400 tr/min. Faire proposition sur neo83@caramail.com

Dép. 92. Recherche matériel informatique très très vieux : RAM, DD, lecteur 3", souris, processeur, carte mère… Demander Thibaut après 18h au 01 46 66 24 55.

Dép. 94. Recherche processeur Pentium II Intel 400 ou 450MHz ou Celeron overclokable. Contacter Serge au 01 48 85 66 03 ou sergiusl@club-internet.fr

VENTES AUTRES

Dép. 13. Vends nombreuses revues informatiques sans CD, 5F pièce. Tél. : 06 70 50 88 38. Cherche disque dur IDE ou SCSI 1Go ou 2Go, si possible sur département limitrophe. Cherche personne donnant cours de programmation Delphi.

Dép. 33. Vds calculateur HP48GX + cartouche 32ko + livres ASM et RPL + kit liaison PC. Très bon état. Prix : 1200F à débattre. Contacter Guillaume au 05 56 45 38 80.

Dép. 59. Vends Dreamcast (servi 1 mois) + 2 manettes Sega + 1 VM Sega + 1 jeu + 1 clavier Sega : 1900F (possibilité de vente séparée). Tél. : 03 20 08 72 28 e-mail le.glob@wanadoo.fr

Dép. 69. Vds N64 + 3 manettes + vibreur + jeux, le tout en très bon état. Prix : 1850F à débattre. Tél. : 04 72 39 00 84 demander Nicolas.

ACHATS AUTRES

Dép. 01. Je recherche une Game Boy couleur (si possible avec jeu Pokemon bleu ou rouge). Prix à négocier. Me contacter au 04 50 56 97 04 demander Boris ou borisgi2@aol.com

Dép. 13. Achète PlayStation avec 2 manettes, bon état, si possible pour 400F maximum, ou en échange de jeux + manette creative Gamepad + divers PC. Tél. : 04 91 06 77 62 et 04 94 32 57 96, demander Mat.

Dép. 75. Achète Megadrive jap ou Genesis bon état, éventuellement jeux et accessoires. Contacter Fabien au 06 17 76 92 43 pour offres ; si répondeur, laisser nom et coordonnées.

CONTACTS

Dép. 06. Il vous manque quelqu'un pour une partie réseau ? On a 16-30 ans, des PC et des voitures. Tél. Julien : 06 62 32 58 48. Mail : rcagny@aol.com À bientôt j'espère.

Dép. 13. Vous avez le jeu Half-Life, vous avez CounterStrike Beta 5.2, alors faites partie du clan [nettoyeur]. Contactez-moi par e-mail olive.dj@wanadoo.fr (aucun niveau précis de jeu)

Dép. 27. Cherche solution complète de Timelapse, Mr Pinchon Jacques, 8 rue Vauvert La Pilette, 27300 Bernay.

Dép. 36. Cherche joueurs pour parties en réseau local, tous niveaux acceptés, contacter Patrick au 02 54 08 05 59 ou lemerlepat@yahoo.com

Dép. 86. Cherche joueurs(es) pour lan-party le week-end pour jeux divers (tous ceux à disposition). Je peux me déplacer ou héberger (juste pour une journée). Demander Mathieu 05 49 46 94 44.

JOBS

Dép. 75. Scénariste amateur chevronné, spécialisé dans la conception de sociétés et d'univers originaux, propose ses services en freelance ou plus si affinités. Bonnes connaissances en cinéma, lettres, biologie, etc. fxbest@club-internet.fr

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

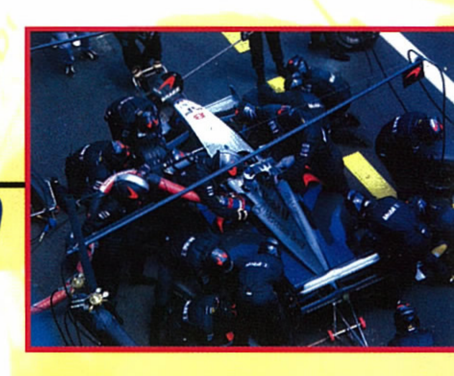
Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE ☐ **ACHATS** ☐ **VENTES** ☐ **CONTACTS** ☐ **JOBS**

STANDARD ☐ **PC** ☐ **AUTRES**

CONCOURS

GAGNEZ des jeux GRAND Prix WORLD



+

2 places pour le Grand Prix de MAGNY-COURS 2000















3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 AVRIL 2000. GAGNEZ 24 JEUX + 2 PLACES.

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris